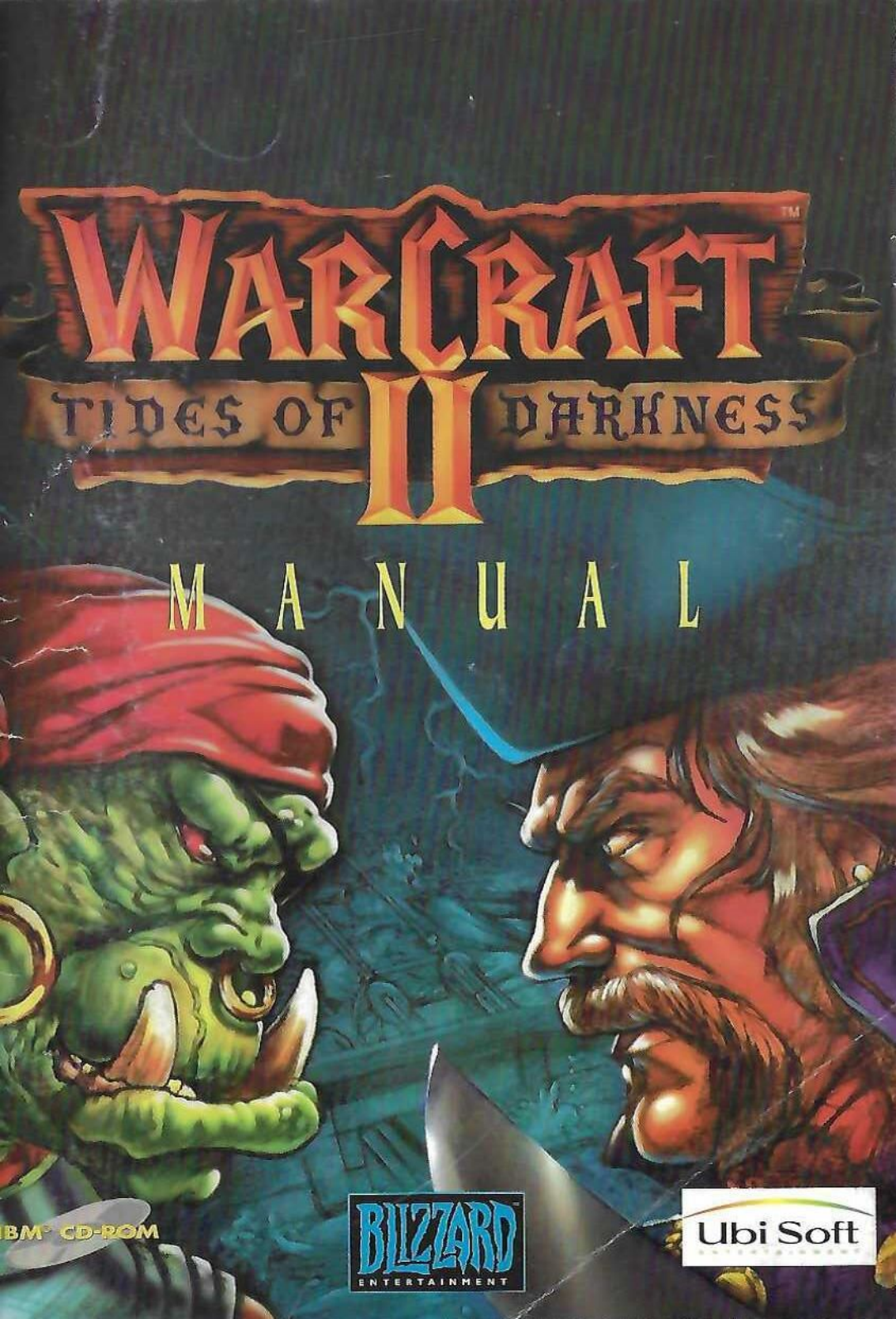
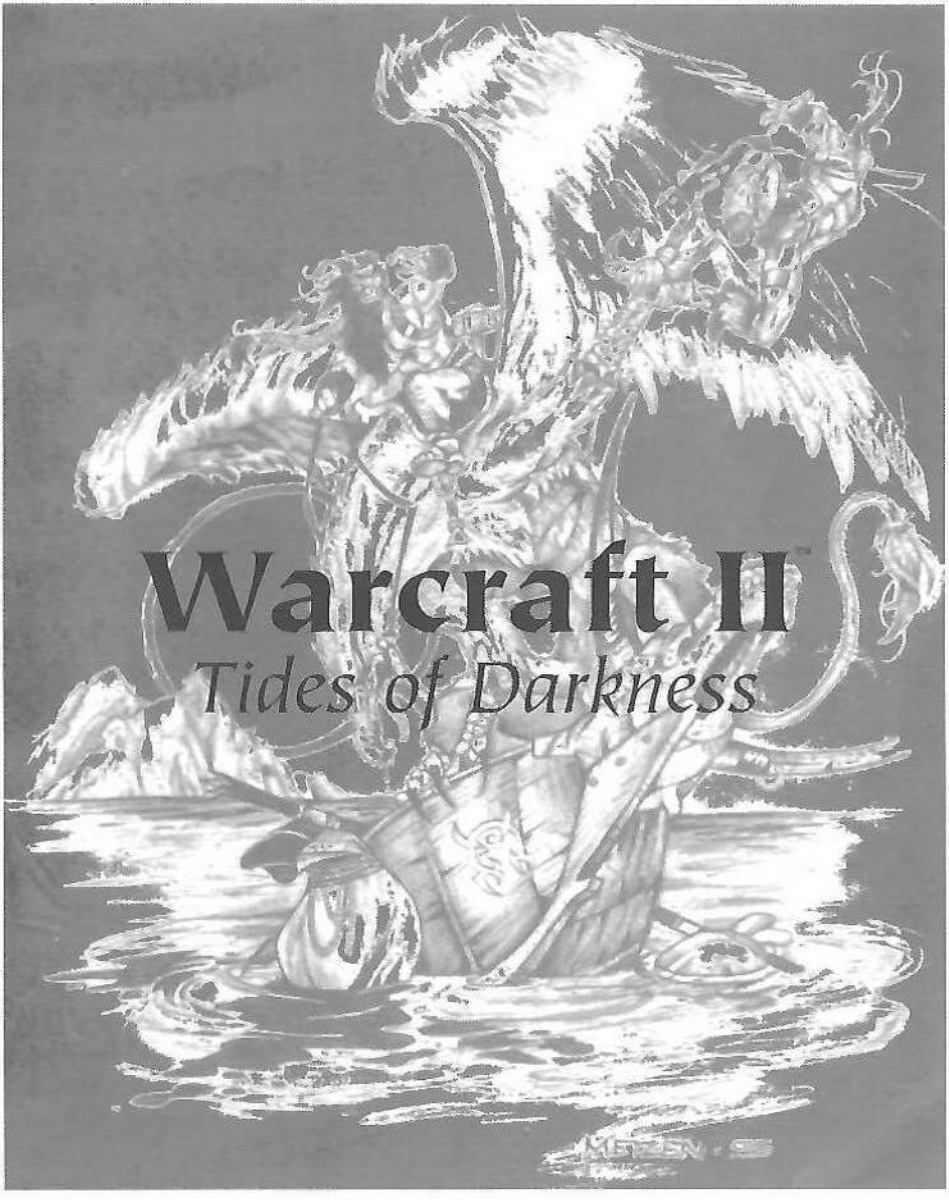
WARCRAFT II™

TIDES OF DARKNESS

MANUAL




Warcraft II
Tides of Darkness

EMPEZANDO

REQUISITOS DEL SISTEMA 4
INSTALACIÓN 4
PROBLEMAS TÉCNICOS 5
SOPORTE TÉCNICO 6
TUTORIAL 7
PARTIDAS MULTIJUGADOR 18
OPCIONES DE JUEGO 21
LEYENDAS DE LA TIERRA 23
CRIATURAS DE LA TIERRA 25
RECURSOS DE LA TIERRA 26
LUGARES MISTERIOSOS 27
MAPA DE AZEROTH 28
UNA BREVE HISTORIA DE LA CAÍDA DE AZEROTH 29
NACIONES DE LA ALIANZA 34
UNIDADES TERRESTRES DE LA ALIANZA 37
UNIDADES AÉREAS DE LA ALIANZA 40
UNIDADES NAVALES DE LA ALIANZA 41
HECHIZOS DEL PALADÍN 43
HECHIZOS DEL MAGO 44
EDIFICIOS DE LA ALIANZA 46
DEPENDENCIAS DE LAS UNIDADES HUMANAS 50
DEPENDENCIAS DE LOS EDIFICIOS HUMANOS 51
LA HISTORIA DE LA ASCENSIÓN ORCA 52
CLANES DE LA HORDA 61
UNIDADES TERRESTRES DE LA HORDA ORCA 64
UNIDADES AÉREAS DE LA HORDA 66
UNIDADES NAVALES DE LA HORDA 67
HECHIZOS DEL OGROÁMAGO 70
HECHIZOS DEL CABALLERO DE LA MUERTE 71
EDIFICIOS ORCOS 73
DEPENDENCIAS DE LAS UNIDADES ORCAS 77
DEPENDENCIAS DE LOS EDIFICIOS ORCOS 78
CRÉDITOS 79
LÍMITE DE RESPONSABILIDAD 80

ANTES DE JUGAR

REQUISITOS DEL SISTEMA

Ordenador: Warcraft II requiere un ordenador PC 100% compatible IBM, con un procesador 486/33 MHz o superior y al menos 8 megabytes de memoria.

Sistema Operativo: Puedes jugar a Warcraft II bajo la versión 5.0 de MS-DOS o posteriores, Windows 95, o Windows 3.1

Controles: Se requieren un teclado y un ratón 100% compatible Microsoft

Unidades de Disco: Se requieren un disco duro y un CD-ROM para jugar a Warcraft II. Para ver las animaciones desde el CD, tu CD-ROM debe ser de doble velocidad o más rápido.

Vídeo: Warcraft II requiere una tarjeta SuperVGA compatible VESA. Blizzard recomienda el uso de una tarjeta de vídeo local bus (PCI o VLB).

Sonido: Warcraft II soporta Maxi Sound, Sound Blaster, General MIDI, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, Microsoft Sound System, y tarjetas compatibles. Para reproducir música de calidad CD durante el juego, tanto tu tarjeta de sonido como tu CD-ROM deben estar configurados para reproducir Audio Redbook.

INSTALACIóN BAJO WINDOWS 95

Introduce el CD en tu unidad de CD-ROM. Si tu ordenador tiene la capacidad de Reproducción Automática, aparecerá automáticamente en pantalla el menú de Warcraft II. Selecciona "Instalar Warcraft II" para arrancar el programa de instalación. Sigue las instrucciones de pantalla para instalar Warcraft II en tu sistema. Después de que el juego haya sido instalado con éxito, tendrás oportunidad de añadir un acceso rápido de Warcraft II a tu menú de Inicio.

Si tu ordenador no tiene la capacidad de Reproducción Automática, abre la carpeta de "Mi PC" que hay en tu escritorio, selecciona la unidad que representa a tu CD-ROM y haz una doble pulsación sobre ella. En la carpeta recién abierta, haz una doble pulsación sobre el icono de Setup.

INSTALACIÓN BAJO MS-DOS, WINDOS 3.1

Si estás en Windows 3.1, sal a MS-DOS antes de instalar Warcraft II.

Introduce el CD en tu unidad de CD-ROM (normalmente las unidades D o E) y cambia a dicha unidad (tecleando iD:" o "E:" y pulsando ENTER). Cuando aparezca el nuevo símbolo, teclea "INSTALL" y pulsa ENTER. Sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.

Para jugar, asegúrate de que estás dentro del directorio donde has instalado Warcraft II, generalmente en C:\WAR2. Ahora teclea WAR" [ENTER] para arrancar el juego. Si no carga Warcraft, consulta la sección de Problemas Técnicos.

PROBLEMAS TÉCNICOS

P. El programa de configuración se cuelga al detectar el sonido.

Intenta seleccionar tu tarjeta de sonido de forma manual, y utilizando la opción de Ajuste Manual introduce la configuración de tu tarjeta de sonido. También, si estás bajo Windows 95 o Windows 3.1, intenta salir a MS-DOS antes de ejecutar el programa de configuración (SETUP). Para hacerlo en Windows 95, selecciona la opción de "Apagar el sistema" en el menú de Inicio, y después "Reiniciar el equipo en modo MS-DOS".

P. Cuando arranco el juego obtengo un error de "Memoria insuficiente" ("Out of memory")

Para jugar a Warcraft II, tu sistema debe tener 8 megabytes de memoria principal. Si estás jugando a Warcraft II bajo Windows 95, prueba a cerrar todos los demás programas para liberar memoria adicional. Si estás jugando bajo DOS, asegúrate de no tener cargado un caché de disco como SmartDrive en tu archivo Autoexec.bat.

P. Las animaciones de la introducción y de las escenas intermedias no aparecen.

Para poder ver las animaciones, debes tener una Instalación Completa (Full Install) o el CD de Warcraft II en la unidad de CD-ROM.

P. La introducción va a saltos o deja "rastros" en pantalla.

O tu tarjeta de vídeo o tu unidad de CD-ROM no son lo bastante rápidos para soportar la animación. Blizzard recomienda un CD-ROM de doble velocidad o superior y una tarjeta de vídeo local bus (PCI o VLB). Si haces una instalación completa (Full Install) de Warcraft II en tu disco duro, las animaciones se reproducirán mejor en tu sistema.

P. No me funciona el sonido.

Si experimentas problemas con tu tarjeta de sonido, intenta ejecutar el programa de configuración (SETUP) que incluye Warcraft II y comprueba los ajustes de tu tarjeta de sonido. La mayoría de los problemas de sonido son debidos a configuraciones de sonido incorrectas.

P. No me funciona el ratón.

Si no te funciona el ratón, debes asegurarte de que el controlador del ratón bajo DOS esté cargado. Windows posee controladores de ratón internos que no funcionan fuera del entorno Windows. Cargar un controlador de ratón puede ser tan simple como teclear MOUSE [Enter] antes de arrancar el juego. Consulta la documentación que incluía tu ratón si continúas experimentando problemas.

P. Sigo sin conseguir que el juego funcione correctamente.

Si continúas teniendo problemas con el juego, echa un vistazo al archivo README.TXT. Puedes utilizar el programa de configuración (SETUP) para ver este archivo.

SOPORTE TÉCNICO

ANTES DE LLAMAR AL SOPORTE TÉCNICO

Si experimentas algún problema con el juego, consulta la sección de Problemas Técnicos antes de llamar al soporte técnico.

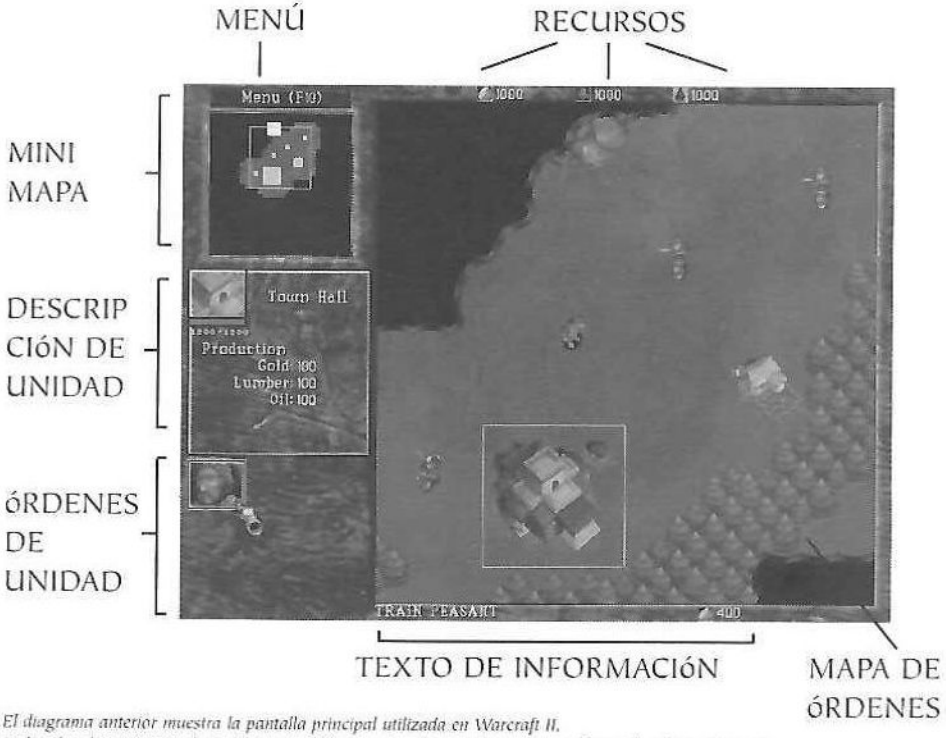
Línea de atención al público :

Ubi Soft : (93) 589.89.95

TUTORIAL

INICIANDO UNA NUEVA PARTIDA DE UN JUGADOR

1. El juego comienza con una introducción gráfica al mundo de Warcraft II: Las Marcas de la Oscuridad. Si quieres saltarte la introducción, pulsa la barra espaciadora o el botón izquierdo del ratón. Tras la introducción verás el menú principal de Warcraft II.
2. Pulsa sobre la opción de Partida de Un Jugador, o teclea "I" para empezar una partida de un jugador. Te darás cuenta de que la I de Jugador tiene un color diferente al del texto del resto de la línea. Esta letra de color diferente es una tecla de "acceso rápido" que, al ser pulsada, te permite saltarte el paso de apuntar con el cursor y pulsar el botón del ratón. Este sistema se utiliza a lo largo de todo el juego. Ahora aparecerá la Pantalla de Escenario.
3. Pulsa sobre "Nueva Campaña". Ahora aparecerá la Pantalla de Selección de Raza.
4. Escoge dirigir a los Humanos seleccionando Campaña Humana. Verás una breve descripción de tu primera misión y aparecerá la pantalla principal de juego, la Pantalla de órdenes.



El diagrama anterior muestra la pantalla principal utilizada en Warcraft II, e identifica los aspectos clave del juego. Cada una de estas secciones se describe en la página siguiente.

RECURSOS

Indican las cantidades de madera y oro recogidos, así como el aceite extraído (que se utiliza en escenarios posteriores), que tienes disponibles para entrenar unidades y construir los materiales necesarios para edificar.

TEXTO DE INFORMACIÓN

Te proporcionará información sobre cualquier unidad, botón o edificio que selecciones.

DESCRIPCIÓN DE UNIDAD

Es una información detallada que incluye datos numéricos sobre cualquier unidad o edificio seleccionado en la ventana de Mapa de órdenes.

ÓRDENES DE UNIDAD

Son los diferentes comandos disponibles para la unidad seleccionada, como construir, atacar, etc.

MINIMAPA

Es una vista de pájaro de tu Mapa de órdenes, y te permite ver toda la zona a la vez. Tus edificios y unidades aparecen como cuadrados verdes. Otras unidades y edificios aparecen con diferentes colores. Este mapa aumentará en detalle a medida que explores las tierras que rodean tu campamento.

MAPA DE ÓRDENES

Es el campo principal de juego. Aquí podrás ver con gran detalle los acontecimientos que transcurren en el área que te rodea. Puedes seleccionar edificios o unidades en esta ventana mediante el ratón. Cuando una de tus unidades sea seleccionada, aparecerá rodeada por una caja verde, indicando que está preparada para recibir tus órdenes.

MENÚ

Este botón hace aparecer el menú de Opciones de Warcraft.

Guardar: Te permite guardar la partida en curso.

Recuperar: Te permite recuperar y continuar una partida anteriormente guardada.

Opciones: Te permite cambiar Sonido, Velocidad y Preferencias del juego.

Ayuda: Te proporcionará acceso a una lista de teclas, así como a los Consejos de Warcraft II.

Objetivos del Escenario: Te permite ver los objetivos del escenario.

Terminar Escenario: Te permite Reiniciar, Rendirte, Salir al Menú Principal, o Salir del Programa.

Durante una partida de Un Jugador, al pulsar el Botón del Menú en cualquier momento el juego queda en pausa..

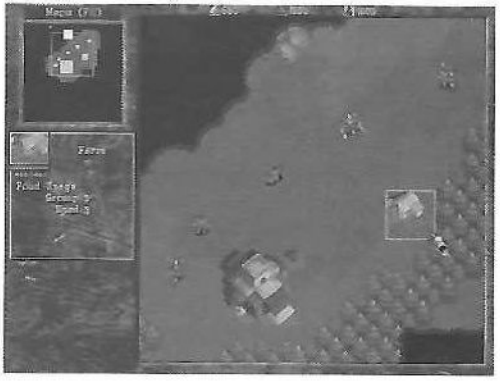
ESTABLECIENDO TU CAMPAMENTO

Tendrás que crear un campamento desde cero. En el centro de tu Mapa de órdenes, verás un Ayuntamiento, una Granja, tres Soldados y un Campesino.

1. Mueve el cursor sobre el Ayuntamiento. Cuando estés sobre una unidad o edificio en el Mapa de órdenes que puedas seleccionar, el cursor pasará de ser una flecha a convertirse en una lupa.
2. Selecciona el Ayuntamiento. Cuando seleccionas una unidad o edificio, un cuadrado coloreado resalta tu elección. También aparecerá una descripción de la selección a la izquierda del Mapa de órdenes, en la zona de Descripcion de Unidad.

ENTRENANDO CAMPESINOS

3. Mueve el cursor sobre el icono del Campesino. Aparecerán las palabras Entrenar Campesino en la zona del Texto de Información. Observa que el coste de entrenar esta unidad aparece en el lateral derecho de la zona del Texto de Información. Los costes de edificios y actualizaciones también aparecerán en esta zona.
4. Pulsa sobre el icono del Campesino. Esto inicia el proceso de entrenamiento de tu Campesino. Observa que aparece la velocidad a la que se está llevando a cabo el proceso en la zona de Descripción de Unidad.
5. Cuando el Campesino esté entrenado, aparecerá en el Mapa de órdenes.
6. Si intentas entrenar otro Campesino, obtendrás el mensaje No hay suficiente comida Construye más granjas, en la zona del Texto de Información.
7. Para ver tu suministro actual de comida, selecciona cualquier Granja. En la zona de descripción de unidad, aparecerán las velocidades de consumo y producción. Debes tener comida disponible para entrenar más unidades. Para aumentar el suministro de comida disponible para tu campamento, debes construir otra granja. Cada Ayuntamiento puede mantener a una unidad, mientras que cada Granja proporciona alimento para cuatro unidades.



CONSTRUCCIÓN DE EDIFICIOS

1. Selecciona un Campesino.
2. - Mueve el cursor sobre el icono de Construir Estructura Básica y selecciona esta opción. Aparecerán las posibles Estructuras Básicas que puedes construir en este momento.
3. Mueve el cursor sobre los iconos y selecciona el que hace aparecer en la zona del Texto de Información "Construir Granja". Aparecerá una imagen de una granja tintada de verde en el Mapa de órdenes, representando el espacio necesario para asentar esta estructura.

Los edificios han de tener un amplio espacio disponible en territorio explorado para poder ser colocados, y los edificios no-costeros no pueden ser construidos sobre tierra, hielo o barro.

Restricciones específicas

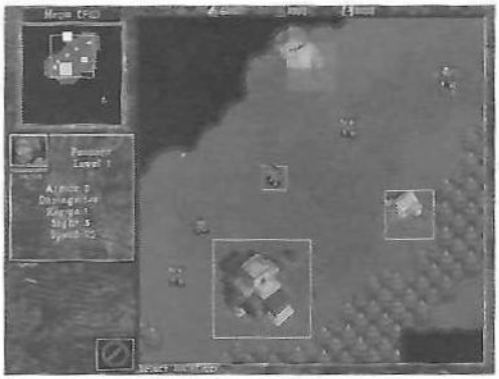
Los Ayuntamientos deben estar a una distancia mínima de cualquier Mina de Oro.

Los Astilleros y Refinerías de Aceite deben estar a una distancia mínima de cualquier Mancha de Aceite.

Los Astilleros, Fundiciones y Refinerías de Aceite deben estar emplazados en la costa.

Las Plataformas de Aceite sólo se pueden colocar sobre una Mancha de Aceite.

Si intentas colocar un edificio sobre una zona restringida, la porción de la imagen tintada que esté sobre la zona restringida parpadeará en color rojo. Además, un mensaje te informará de que no puedes construir en ese lugar, y no podrás emplazar el edificio.



4. Para emplazar un edificio, selecciona un área que esté al margen de las restricciones de la construcción.

   Cuando hayas escogido el lugar adecuado, pulsa el botón del ratón para emplazar el edificio.. El Campesino irá hasta el lugar designado y comenzará la construcción. Nota: la Construcción no comienza hasta que el Campesino llega al lugar designado. Cualquier obstáculo presente cuando el campesino alcance el lugar, impedirá el comienzo de la construcción.5.

Si seleccionas la nueva Granja mientras está en construcción descubrirás una barra de Estado de Producción en la zona de Descripcion de Unidad, así como una barra de estado bajo la imagen, que indica cuanto daño puede soportar la estructura. Nota: un edificio en construcción comienza con un estado muy débil, y sólo alcanza una fortaleza máxima cuando la construcción finaliza.

5. Cuando el Campesino haya completado la construcción, selecciona la nueva Granja. Observa que tu comida disponible ha aumentado.

Algunos edificios tienen botones que permiten ciertas actualizaciones. Cuando una actualización esté disponible, al seleccionar el botón aparecerá un mensaje en la zona de Texto de Información indicándote de a qué afectará la actualización.

EXPLORACIÓN Y LA NEBLINA DE GUERRA

Llegado este punto, observarás que te estás quedando sin recursos como el oro y la madera. Para aumentar tus reservas, debes encontrar bosques que talar y minas de oro de las que extraer el precioso mineral, todo ello localizable en la zona. Inicialmente, las tierras que hay alrededor de tu Ayuntamiento y tu Granja son desconocidas y aparecerán como grandes regiones negras en ambos mapas, el de órdenes y el Minimapa.

1. Selecciona un Campesino. Ahora selecciona el icono de Mover en su zona de órdenes de Unidad.
2. Aparecerá un cursor de selección en el Mapa de órdenes. Utilízalo para indicar el destino de la unidad seleccionada.
3. Envía a tu Campesino a la región desconocida que hay en la parte superior del mapa de órdenes. Se dirigirá hacia esa dirección de inmediato, explorando cualquier territorio que encuentre.
4. A medida que tu unidad se adentra en regiones desconocidas, se iran haciendo visibles en el Mapa de órdenes y en el Minimapa.3.

5. El espacio que ya no esté dentro del campo de visión de ninguna de tus unidades o edificios, aparecerá ensombrecido en gris. El terreno de esta zona sigue siendo conocido, pero cualquier unidad que haya dentro de esta "Neblina de Guerra" no será visible ni en el Mapa de órdenes ni en el Minimapa.
6. Cuando una unidad vuelva a entrar en las zonas ensombrecidas, su conocimiento del terreno, así como el de las unidades y edificios existentes en la zona, será actualizados en ambos mapas.
7. Si existen edificios en una zona que más tarde se vea envuelta por la Neblina de Guerra, el conocimiento de su existencia y condición permanece, aunque no estará actualizado hasta que otra unidad entre dentro de la zona y los vuelva a tener dentro de su campo de visión.

RECOGIENDO RECURSOS

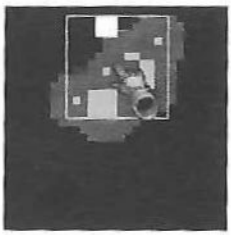
1. Selecciona un Campesino. Ahora selecciona el icono de Recoger en la zona de órdenes de Unidad.
2. Aparecerá un cursor de selección cuando devuelvas el cursor al Mapa de órdenes. Utilízalo para marcar un punto en el bosque que has designado para que tale tu Campesino.
3. Tu Campesino comenzará a cortar árboles para utilizar la madera, y volverá con ella al Ayuntamiento por sus propios medios. Continuará repitiendo este ciclo hasta que haya cortado todos los árboles disponibles en la zona, sufra un ataque o reciba otra orden.

Nota: *Si detienes a un Campesino cuando está volviendo al Ayuntamiento con un cargamento de recursos, la Ventana de Texto de Información te recordará que está transportando oro o madera. Además, el icono de Recoger será reemplazado por un icono de Volver a la Base que puedes seleccionar para que el Campesino vuelva al Ayuntamiento y continúe con el ciclo de recogida de recursos.*

VIENDO LOS MAPAS

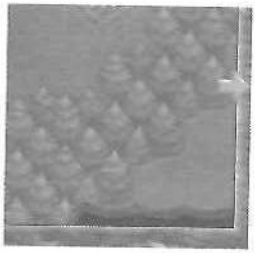
Para moverte por cada escenario, puedes usar tanto el Minimapa como el Mapa de órdenes.

1. Para moverte usando el Minimapa, selecciona el rectángulo blanco y muévelo manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastrándolo hacia donde quieras.
2. También puedes seleccionar cualquier zona del Minimapa y saltar directamente a ella.



3. Para moverte en el Mapa de órdenes, mueve el cursor hasta cualquier extremo de la pantalla y el mapa se desplazará automáticamente en la dirección indicada por la flecha.

4. Para utilizar el teclado para moverte en la Ventana de órdenes, utiliza los cursores del teclado numérico o los cursores que hay a tu izquierda.



Círculos de Poder

Algunos escenarios pueden exigir que localices un destino específico del mapa. Tales lugares aparecerán indicados con un Círculo del Poder brillante. Al entrar en la zona donde el Círculo está localizado, se cumple cualquier requisito solicitado para completar el escenario que implique un destino específico.

ÓRDENES DE UNIDADES Y COMBATE

IMAGEN
Este es el aspecto de tu unidad.

PUNTOS DE VIDA
La barra de estado y los números indican la salud de la unidad.

ARMADURA
La cantidad de daño infligido a una unidad que es absorbida por las defensas de la unidad.

ALCANCE o RANGO
Indica el rango de ataque.

VELOCIDAD
Cuán rápido se mueve tu unidad.

NIVEL
Es una indicación de las actualizaciones de la unidad. el Nivel 1 es el que tiene por defecto y cada actualización suma un nivel.

DAÑO
La cantidad de daño que tu unidad inflige contra una unidad enemiga. Min-Max, donde Min es la cantidad mínima de daño realizado (sin importar la armadura del enemigo) y Max es el máximo daño contra un enemigo sin armadura.

VISIoN
El rango del campo de visión de tu unidad.

Puedes dar órdenes a tus unidades en cualquier momento. Todas tus unidades comparten comandos comunes, pero algunas de ellas poseen habilidades específicas.

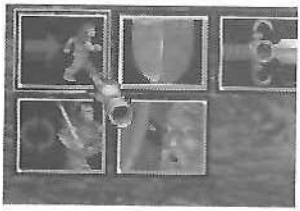
1. Selecciona un Soldado. Con ello abrirás las zonas de Descripción de Unidad y órdenes de Unidad que hay a la izquierda del Mapa de órdenes.

OPCIONES

Mover

2. Teniendo seleccionado al soldado, pulsa el icono de Mover.

3. Aparecerá un cursor de selección en el Mapa de órdenes. Utilízalo para indicar el destino al que quieres enviar a la unidad.

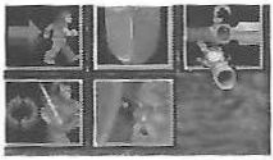


Detener

4. Mientras el Soldado se esté moviendo, pulsa el icono de Detener. La unidad cesará toda acción y esperará nuevas órdenes.

Atacar

5. Mientras el Soldado esté seleccionado, pulsa el icono de Atacar.

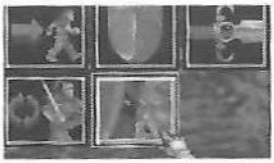


6. Aparecerá un cursor de selección en el Mapa de órdenes. Utilízalo para indicar el objetivo del ataque de la unidad seleccionada.
7. Selecciona el Ayuntamiento como la unidad que deseas atacar. Normalmente jamás atacarías tus propios edificios, pero hasta que te sientas realmente preparado para enfrentarte a los Orcos, ofrecen un blanco fácil.
8. Mientras el Soldado lo está atacando, selecciona el Ayuntamiento.
9. Observa que la barra de PV y el número decrecen a medida que la estructura sufre daños.
10. Selecciona el Soldado atacante y pulsa el icono de Detener en la zona de órdenes de Unidad para que cese el ataque.

Patrullar

11. Mientras el Soldado esté seleccionado, pulsa el icono de Patrullar.
12. Aparecerá un cursor de selección en el Mapa de órdenes. Utilízalo para indicar el segundo punto de una ruta de patrulla (el primero será la ubicación actual de la unidad). Ahora la unidad se moverá entre estos puntos continuamente. Mientras están en modo patrulla, tus unidades atacarán a cualquier unidad enemiga que encuentren.
13. Para terminar la patrulla, selecciona el Soldado y pulsa el icono de Detener.

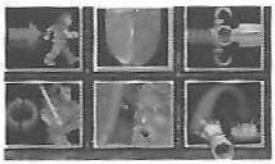
Defender



14. Mientras el Soldado esté seleccionado, pulsa el icono de Defender.
15. El Soldado se detendrá y defenderá ese punto específico, sin moverse para atacar a una unidad enemiga que pase cerca.
16. Para cesar la defensa, selecciona al Soldado y pulsa el icono de Detener.

Ataque a Distancia

17. Se utiliza para ordenar a una unidad que posea un ataque a distancia, que abra fuego constante sobre una zona determinada. Sólo las unidades con ataques a distancia pueden usar el icono de Ataque a Distancia.



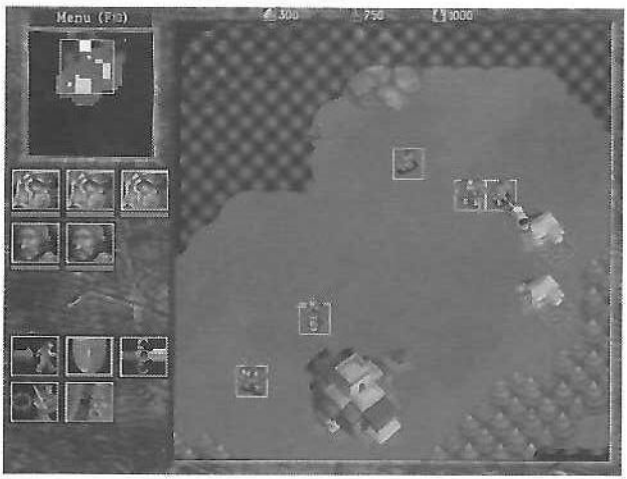
órdenes Automáticas

18. Cuando tienes una unidad o un grupo seleccionados, puedes utilizar el Botón Derecho del Ratón para asignarles órdenes que llevarán a cabo automáticamente.
19. Selecciona un Campesino.
20. Con el Campesino seleccionado, mueve el cursor sobre una zona boscosa. Pulsa el botón derecho sobre ella para talarla.
21. El Campesino irá automáticamente hasta los árboles y empezará a talarlos.
22. Selecciona un Soldado.
23. Con el Soldado seleccionado, mueve el cursor sobre una zona de terreno abierto. Pulsa el botón derecho del ratón sobre el terreno para que el soldado se mueva hasta allí.
24. El Soldado se moverá automáticamente hasta la zona seleccionada.
25. Se puede ordenar a las unidades que realicen tareas lógicas (mover, recolectar, reparar, atacar) sin necesidad de teclas o botones de órdenes.

ÓRDENES ADICIONALES

Agrupando Unidades

1. Hay varias formas diferentes de agrupar unidades y asignar órdenes a estos grupos. Se pueden incluir hasta nueve unidades en un grupo.
2. Si pulsas y arrastras el cursor por la ventana de órdenes, puedes dibujar un rectángulo alrededor de las unidades que quieres agrupar.
3. También puedes seleccionar grupos manteniendo pulsada la tecla shift mientras seleccionas las unidades. Manteniendo pulsado el shift mientras seleccionas una unidad, ésta se sumará al grupo.
4. Si mantienes pulsado el shift mientras pulsas sobre la imagen de una unidad en la zona de Descripción de Unidad, eliminarás a dicha unidad del grupo.



5. Si pulsas sobre la imagen de una unidad en la zona de Descripción de Unidad, seleccionarás SÓLO a esa unidad y eliminarás al resto del grupo.
6. Si sólo tienes una unidad seleccionada y pulsas sobre su imagen, el Mapa de órdenes se centrará sobre su ubicación.
7. Los grupos se guardan automáticamente en memoria, y se pueden localizar seleccionando a cualquier miembro del grupo mientras se pulsa la tecla alt.

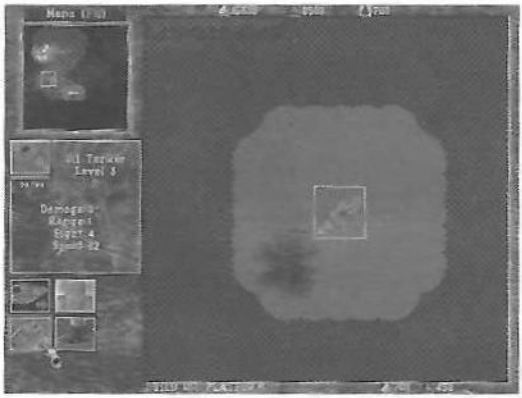
Orden Seguir

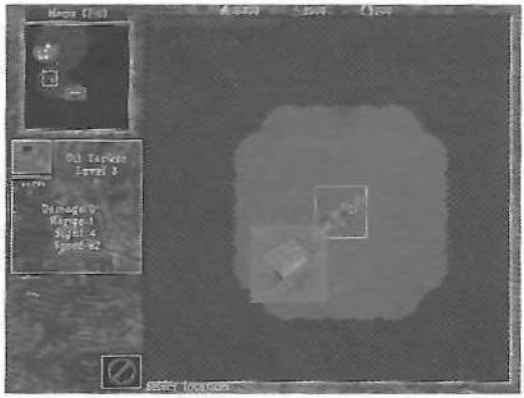
8. Puedes hacer que tus tropas sigan a una unidad determinada.
9. Selecciona una unidad o grupo para seguir a otra.
10. Para seleccionar la unidad líder (a la que seguirá el resto), selecciónala inmediatamente con el botón derecho del ratón. La unidad líder quedará rodeada por una caja verde parpadeante.
11. Al mover la unidad líder, las unidades asignadas a ella "seguirán al líder" hasta que haga otra cosa que no sea moverse o detenerse, rompiendo así la asignación.

ÓRDENES ESPECIALES DE UNIDADES

Aceiteros

1. Los aceiteros se utilizan para extraer aceite de la misma forma en que los Campesinos talan madera o minan oro. Para ello, los Aceiteros necesitan construir una Plataforma de Aceite de la que recoger este recurso. El primer paso es localizar un lugar adecuado para emplazar la Plataforma.
2. Hay Manchas de Aceite que representan áreas de aceite concentrado. Utiliza tu Aceitero para encontrar uno de estos lugares moviéndolo por el mar.





3. Cuando hayas encontrado una Mancha de Aceite, pulsa el icono de Construir Plataforma de Aceite en la zona de órdenes de Unidad del Aceitero.

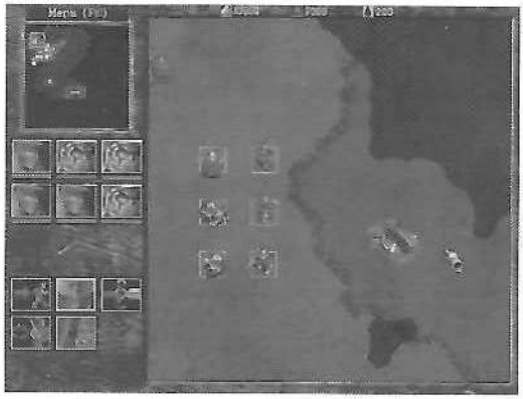
4. Aparecerá una imagen tintada en verde de la Plataforma de Aceite en el Mapa de órdenes, representando el espacio necesario para construir la Plataforma. Si intentas emplazar la Plataforma sobre cualquier zona que no sea una Mancha de Aceite, la imagen parpadeará en rojo.

5. Cuando hayas escogido un lugar adecuado, emplaza la Plataforma de Aceite. El Aceitero se desplazará hasta el lugar designado y comenzará la construcción.

6. Cuando la Plataforma de Aceite esté completamente construida, el Aceitero empezará de forma automática a transportar Aceite hasta los Astilleros. Puedes ordenar a cualquier nuevo Aceitero que construyas que transporte Aceite desde una Plataforma existente seleccionando Recolectar Aceite en su zona de órdenes de Unidad.

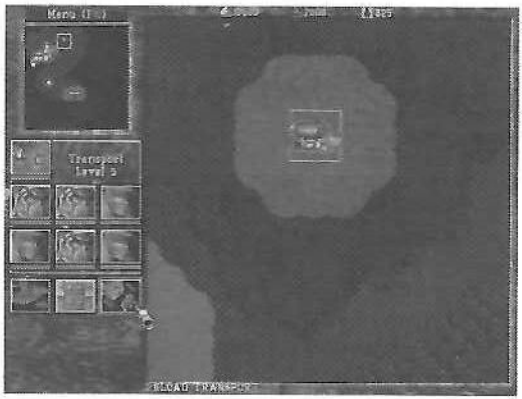
Transportes

7. Los transportes se utilizan para que las unidades de tierra puedan atravesar vastas zonas de agua. Puedes embarcar automáticamente hasta seis (6) unidades en un Transporte agrupando las unidades que quieres que suban al barco, y después pulsando con el botón derecho sobre el Transporte.



8. El Transporte quedará rodeado por una caja parpadeante verde y se desplazará automáticamente hasta la costa. Las unidades seleccionadas también se moverán hacia la costa y subirán al Transporte cuando éste amarre.

9. Las unidades pueden desembarcar de un Transporte, una vez que éste haya llegado a su destino, seleccionando el icono de Desembarcar Transporte en la zona de órdenes de Unidad.



10. Se pueden desembarcar unidades específicas de un Transporte seleccionando su imagen en la zona de Descripción de Unidad mientras esté seleccionado el Transporte. Esto hará que sólo la unidad cuya imagen específica se ha pulsado, desembarque de la nave.

PARTIDAS MULTIJUGADOR

Para empezar una nueva partida multijugador, pulsa sobre la opción de Multijugador. Aparecerá la pantalla de Identificación. Introduce el nombre por el que quieres que se te conozca durante las partidas multijugador. Pulsa Aceptar para continuar hacia la pantalla de Método de Conexión.

Warcraft II: Las Mareas de la Oscuridad, soporta tres protocolos de conexión: Conexión Directa, Módem, y Red IPX. Estos métodos de conexión se describen a continuación.

MÉTODOS DE CONEXIÓN

Conexión Directa Soporta 2 Jugadores

Requisitos: 2 ordenadores conectados directamente entre sí mediante un cable NULL MODEM.

Velocidad en Baudios: Es la velocidad a la que se comunicarán los ordenadores, y está regulada por las UARTs (los chips de las tarjetas serie que controlan las comunicaciones). Las máquinas más antiguas pueden tener problemas conectando a altas velocidades.

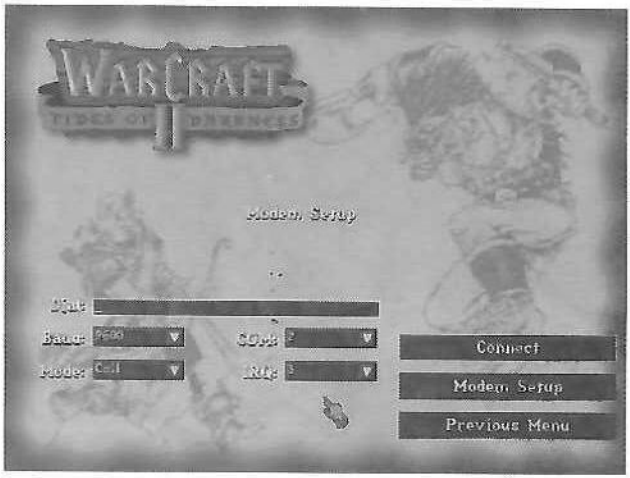
COM: Es el número de puerto al que está conectado el cable NULL MODEM.

IRQ: Es la línea de petición de interrupción, y suele ser la 3 para los COM 2 y 4, y la 4 para los COM 1 y 3. Debería estar ajustado automáticamente para tu sistema, así que no habrá necesidad de que lo ajustes tú.

Conectar: Al pulsar este botón se conectan los dos ordenadores. Aparecerá un mensaje indicando "Esperando respuesta" hasta que ambas máquinas estén conectadas. Si hubiera problemas con la conexión, pulsa Cancelar Conexión y prueba de nuevo.

Módem

Soporta 2 Jugadores



Requisitos: 2 ordenadores, cada uno con su propio módem y línea telefónica.

Marcar: Es el Número de Teléfono al que quieres llamar con tu módem. Se pueden separar los números con un guión (incluyendo los prefijos provinciales cuando sean necesarios) si quieres.

Velocidad en Baudios: Es la velocidad a la que se comunicarán los ordenadores vía módem, y está regulada por la velocidad de comunicación del módem.

Modo: Está ajustado a Llamada o Respuesta, dependiendo de si tú realizas la llamada o si la recibes.

COM: Es el número del puerto al que está conectado tu módem.

IRQ: Es la línea de petición de interrupción, y suele ser la 3 para los COM 2 y 4, y la 4 para los COM 1 y 3. Debería estar ajustado automáticamente para tu sistema, así que no habrá necesidad de que lo ajustes tú.

Conectar: Al pulsar este botón se conectan los dos ordenadores. Aparecerá un mensaje indicando "Esperando respuesta" hasta que ambas máquinas estén conectadas. Si hubiera problemas con la conexión, pulsa Cancelar Conexión y prueba de nuevo.

Configuración de Módem

Si no estás seguro de alguno de estos parámetros, por favor consulta el manual de usuario de tu módem.

Comprobación: Es la línea de comando que tu ordenador enviará al módem para comprobar que responde adecuadamente y al mismo tiempo dejarlo en disposición de ser utilizado.

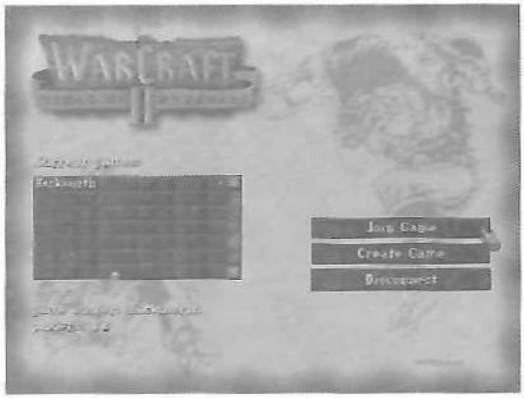
Inicialización: Es la línea de comando que tu ordenador enviará al módem para iniciar la conexión con otro ordenador.

Colgar: Es la línea de comando que tu ordenador enviará al módem para finalizar la conexión.

Tonos o Pulsos: Es el tipo de marcación que utilizará tu módem.

Red IPX

Soporta entre 2 y 8 Jugadores



Requisitos. Todos los ordenadores deben estar conectados a una red compatible IPX.

Partidas Actuales: Es la lista de partidas que hay disponibles en la red y a las que te puedes unir

Unirte al Juego: Te permite unirte a la partida seleccionada.

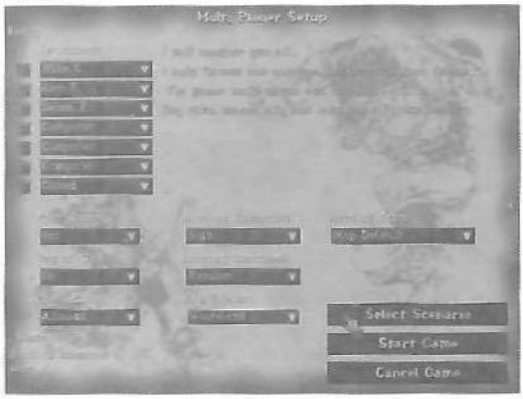
Crear Juego: Te permite crear una partida a la que se pueden unir otros jugadores.

Unirte al Juego

Tu Raza. Puedes escoger entre jugar como Orco o Humano. Si no quieres unirte a este juego, selecciona Abandonar Juego.

Crear Juego

Como Creador de este juego, tu nombre aparecera en la posicion del primer jugador. Tienes la opcion de dejar el resto de las casillas disponibles para otros jugadores, hacer que sean jugadores controlados por el ordenador o cerrarlas (reduciendo asi el numero de posibles jugadores para una partida).



Tu Raza: Puedes escoger entre jugar como Orco o Humano.

Neblina de Guerra: Puedes Activar o Desactivar esta opción.

Codigos Secretos: Puedes escoger entre Activarlos o Desactivarlos.

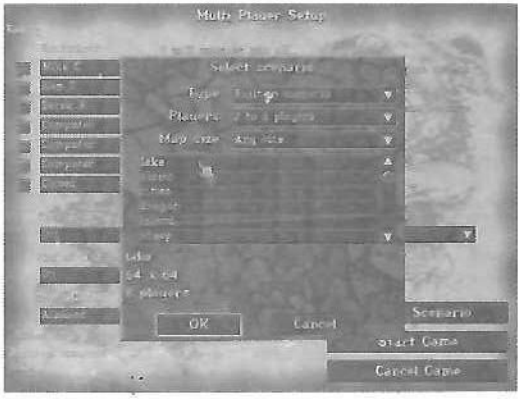
Recursos de Inicio: Puedes utilizar los que tiene el mapa Por Defecto, o prescindir de ellos y escoger entre Bajos, Medios o Altos.

Puntos de Inicio: Puedes elegir entre una asignación aleatoria o los Puntos Prefijados tal y como estan definidos en el mapa de juego.

Tipo de Terreno: Puedes utilizar el que tenga el mapa Por Defecto, o alterarlo y seleccionar entre Boscoso, ártico o Yermo.

Unidades de Inicio: Puedes seleccionar las que tenga el mapa Por Defecto o Un Peón.

Seleccionar Escenario



Tipo: Puedes usar un Escenario Interno, o recuperar una Partida Guardada o un Escenario Propio

Jugadores: Puedes escoger entre tener 2-8, 2-4 o 5-8 jugadores.

Tamaño del Mapa: Te muestra los mapas disponibles de Cualquier Tamaño, o específicamente los de 32x32, 64x64, 96x96 y 128x128.

Lista de Mapas: Es la zona en la que seleccionarás qué mapa quieres jugar, con el nombre del mapa, el tamaño del mapa y el número de posibles jugadores indicados en la zona interior de la pantalla.

COMANDOS DE MULTIJUGADOR

Para enviar mensajes a tus oponentes durante las partidas multijugador, pulsa [Enter], teclea tu mensaje y pulsa [Enter] otra vez para enviarlo. Para seleccionar qué jugadores recibirán tus mensajes durante las partidas multijugador, pulsa el icono M que hay cerca de la parte superior derecha de la pantalla. Para seleccionar qué jugadores serán tus aliados, pulsa el icono A que hay cerca de la parte superior derecha de la pantalla.

Durante las partidas multijugador, al pulsar el Botón de Menú no se pausa el juego. Pulsa el botón de Pausa para pausar el juego.

OPCIONES Y PREFERENCIAS

Opciones de Sonido

Volumen Midi, Volumen Digital, Volumen de CD Audio

Ajustan los diferentes niveles de volumen para la música y los sonidos de Warcraft II.

CD Audio Activado

Sirve para reproducir Redbook Audio directamente de tu CD-ROM de Warcraft II mientras estás jugando. También puedes introducir cualquier CD de Audio en tu CD-ROM para escuchar tu música favorita mientras juegas a Warcraft II. Ten en cuenta que tendrás que hacer una instalación parcial del juego en tu sistema para que esta opción funcione adecuadamente. Las pistas de audio que se reproducirán desde tu CD serán seleccionadas en cualquier caso por el escenario específico.

Voces de Unidades Activadas

Selecciona si las unidades informarán de los acontecimientos que se produzcan cerca de ellas, como la proximidad de enemigos.

Aceptación de órdenes Activada

Selecciona si las unidades aceptarán o no verbalmente las órdenes.

Sonidos de Edificios Activados

Selecciona si los edificios responderán o no a las pulsaciones del ratón con sonidos.

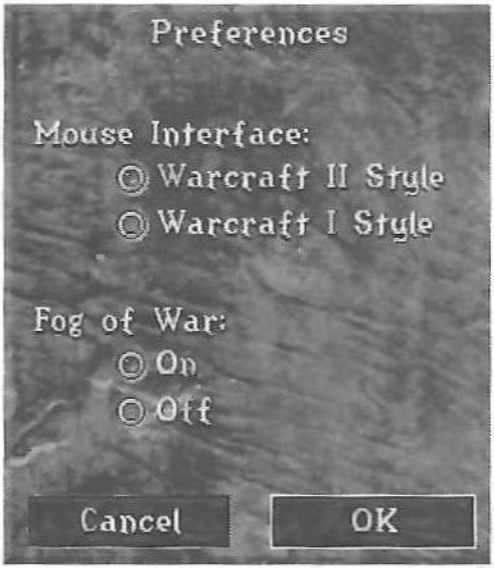
Interfaz de Ratón y Preferencias

Estilo Warcraft I

Ajusta los comandos de ratón y teclado para funcionar de la misma forma que en Warcraft I. Las diferencias incluyen el centrado automático sobre el Mini Mapa y el Mapa de órdenes con el uso del botón derecho del ratón, y la pérdida de la función de órdenes Automáticas mediante el uso del mismo botón.

Estilo Warcraft II

Ajusta tu teclado y ratón para funcionar con el interfaz de Warcraft II. Las diferencias incluyen el uso de las órdenes Automáticas con el uso del botón derecho del ratón, y la pérdida del centrado automático sobre el Mini Mapa y el Mapa de órdenes con el uso del botón derecho del ratón.



Neblina de Guerra

Permite al jugador utilizar o no la Neblina de Guerra.

LEYENDAS DE LA TIERRA

Sir Anduin Lothar

Criado en el reino de Azeroth, Anduin Lothar ha pasado buena parte de los cincuenta y siete años de su vida al servicio de las tierras a las que llama su hogar. Orgulloso y noble guerrero, Lothar recibió un puesto en la Guardia de Honor del Rey a una edad considerablemente temprana. Después de convertirse en Caballero y ascender hasta Hombre de Armas de la Hermandad del Caballo, aceptó la misión de buscar el Tomo de la Divinidad - una misión que casi le costó la vida. Tras devolver las sagradas escrituras a los Clérigos de Northshire, Sir Lothar dirigió los ejércitos de Azeroth en la batalla contra la Horda Orca. Puesto que últimamente la Horda se ha diezmar y saquear el Reino de Azeroth y ha asesinado a su regente, el Rey Llane, Lothar decidió reunir a sus hombres y planear una retirada por el Gran Mar, hacia las costas de Lordaeron.

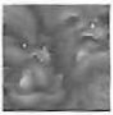
Como reconocimiento por sus servicios a su gente, Sir Lothar recibió el título de Señor Regente de Azeroth. Como comandante de todas las fuerzas terrestres y aéreas de la Alianza, Lothar ha realizado la solemne promesa de vengar tanto al Rey como a sus camaradas destruyendo a la Horda Orca de una vez por todas.

Gulídan

Gulídan - Brujo del Círculo Interior y Destructor de Sueños - es la auténtica mente maestra que hay tras la Horda y su obra, así como de los secretos del Consejo de la Sombra. Entrenado en las artes arcanas por el Demonio Kilíjaeden, Gulídan es quizá el Brujo más poderoso que jamás haya caminado por el plano temporal. Obsesionado con el descubrimiento de la legendaria Tumba de Sargeras, espera obtener el poder total descifrando los secretos atribuidos al Señor de los Demonios desde tiempos inmemoriales. Gulídan ha utilizado su magia para traer a la vida a numerosos sirvientes para la Horda. Los Necrólitos, los Ogros Mago y los temidos Caballeros de la Muerte, son todos resultado de sus interminables experimentos con las fuerzas de la magia. Aunque el fruto de su trabajo ha fortalecido la Horda, la verdadera lealtad de Gulídan es para consigo mismo y su búsqueda de la omnipotencia.

Sire Uther Lightbringer

Aprendiz del anciano Arzobispo Alonsus Faol, quien fue líder de la Orden Sagrada de los Clérigos de Northshire que guiaron al reino de Azeroth durante la Primera Guerra, Uther Lightbringer aprendió desde el principio que la fe por sí misma no podía vencer a la terrible Horda. Muchos de los Clérigos fueron asesinados durante la Primera Guerra, y por ello el Arzobispo se dedicó a reconstruir la Orden para poder proporcionar a los ciudadanos de Lordaeron esperanza y fe. Sabiendo que esta guerra con los sacrílegos Orcos podría no terminar pronto, Uther pensó que la nueva Orden del Arzobispo debería poder defender la gente al igual que les sanaba. Así, el joven Uther tomó una espada y un escudo y lanzó una llamada a los más devotos de entre los Caballeros de Lordaeron. Muchos grandes Caballeros atendieron a su llamamiento y se unieron a la Orden, y se les conoció a partir de entonces como los Caballeros de la Mano de Plata. Con la fuerza de las armas, y la fe, que poseen estos Paladines, Uther espera poder demostrar a los pueblos libres de las Tierras del Norte que la Horda Orca puede ser expulsada hacia los fosos estigios de donde salieron.



Choígall

Iniciado del quinto círculo del Consejo de la Sombra y Jefe del clan Twilight Hammer, Choígall es uno de los líderes más siniestros y respetados de la Horda. Choígall fue el primero de los Ogros Mago, habiéndose autoeducado en la magia antes de que la Horda entrase en Azeroth. Choígall tiene una lealtad especial hacia Gulídan, quien ayudó al decidido ogro a controlar las energías arcanas del Torbellino del Vacío. Choígall es un firme creyente en la misión sagrada de su clan para llevar el olvido a todos los pueblos de los reinos lejanos.

Zuljin

El temido y cicatero Troll conocido como Zuljin ha obt una gran notoriedad a lo largo de los años. Más cono por sus atrevidos ataques por sorpresa a las ald vigiladas de los Elfos, Zuljin reunió a muchas de las partidas guerra de Trolls nómadas y las convirtió en una temible fuerza choque. Los Trolls reverencian a Zuljin y siguen su liderazgo forma incondicional. Cuando el clan Doomhammer se acercó a para ofrecerle unirse a la Horda, Zuljin declinó la oferta en principio. Pero debido a las crecientes tensiones entre los Trolls y Elfos por la guerra que se avecina, Zuljin sabe que sólo una ali los Orcos salvará a su pueblo.

CRIATURAS DE LA TIERRA

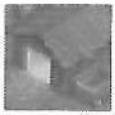
Demonios

Los Demonios son los antiguos y corruptos habitantes de los planos inferiores. Estas criaturas aladas de fuego son legendarias por su pasión por la destrucción y la crueldad brutal. Los Demonios albergan un odio lascivo hacia todos los mortales y un irrefrenable deseo de aprovechar cualquier oportunidad de llevar el dolor y la muerte sobre ellos. Se rumorea que Gulidan ha hecho un pacto con una secta de Demonios leales al Señor de los Demonios Sargeras, quienes están deseosos de ayudar al Brujo a encontrar la Tumba de su Señor.

Los Muertos Vivientes

Estos guerreros desafortunados dieron sus vidas en combate sólo para regresar de la muerte a una desalmada servidumbre impuesta mediante la magia arcana Orca y luchar por la Horda. Levantándose del mismo campo de batalla, los Muertos Vivientes acuchillan y despedazan incansables a sus aterrados enemigos. Estos horrores esqueléticos no conservan ni la personalidad ni las emociones que templaban sus cuerpos en vida, y por ello harán todo lo que su señor les pida hasta ser destruidos. Sólo criaturas mortales como los Humanos, Elfos, Orcos, Trolls y Ogros pueden ser atrapados por estas fuerzas oscuras y ser convertidos en Muertos Vivientes.

RECURSOS DE LA TIERRA



Oro

Extraído de las ricas tierras de Azeroth y Lordaeron, este precioso metal se utiliza comunmente como base de intercambio por comida y servicios. Como sustancia rara que siempre está en escasez, el Oro debe ser extraído de la tierra y las rocas donde haya Minas de Oro establecidas. Muchas de estas Minas fueron abandonadas cuando comenzaron los ataques por sorpresa de los Orcos y los trabajadores huyeron para salvar sus vidas. Desde el comienzo de la Guerra, estos lugares son utilizados con frecuencia, siempre bajo protección de fuerzas militares.

Madera

Se encuentra en los abundantes bosques que cubren tan sólo unas pocas regiones del reino, y sus usos son casi infinitos. Una vez talado un árbol y transportado a la comunidad, se procesa y prepara para ser utilizado como madera. Después, los artesanos utilizan este material para edificar las diferentes estructuras y naves, así como determinadas armas y máquinas de guerra. La madera también se puede utilizar en la investigación y construcción de nuevos y extraños artefactos - o por los adeptos de las artes arcanas para ayudarse en sus estudios mágicos.

Aceite

Grandes bolsas de esta sustancia altamente inflamable se encuentran muy por debajo de la superficie del mar. Hay que construir Plataformas especiales para poder cavar lo suficientemente profundo en el fondo del océano hasta llegar a esta pegajosa y negra sustancia. Oscuras manchas de aceite, creadas por pequeños geisers que se forman en el fondo del océano lanzando modestas cantidades de aceite a las aguas que le rodean, sirven como balizas para los Aceiteros que surcan las aguas en busca del precioso líquido negro. Aunque el Aceite se utiliza comunmente en la construcción y propulsión de los barcos, también sirve para el desarrollo de naves de vuelo experimentales y armas extremadamente potentes.

LUGARES MISTERIOSOS

La Piedra Rúnica de Caer Darrow

La Piedra Runica era un antiguo monolito erigido por los Druidas Elfos e inscrito poderosas runas de protección y prevención. La Piedra Rúnica, robada por Gulidan y sus Ogros, fue cortada en pedazos que fueron utilizados más tarde para construir los Altares de las Tormentas. Los Elfos, sabiendo que su sagrado artefacto había sido desmenuzado para crear los Ogros Mago, han jurado destruir todos los sacrílegos Altares que haya en el reino.

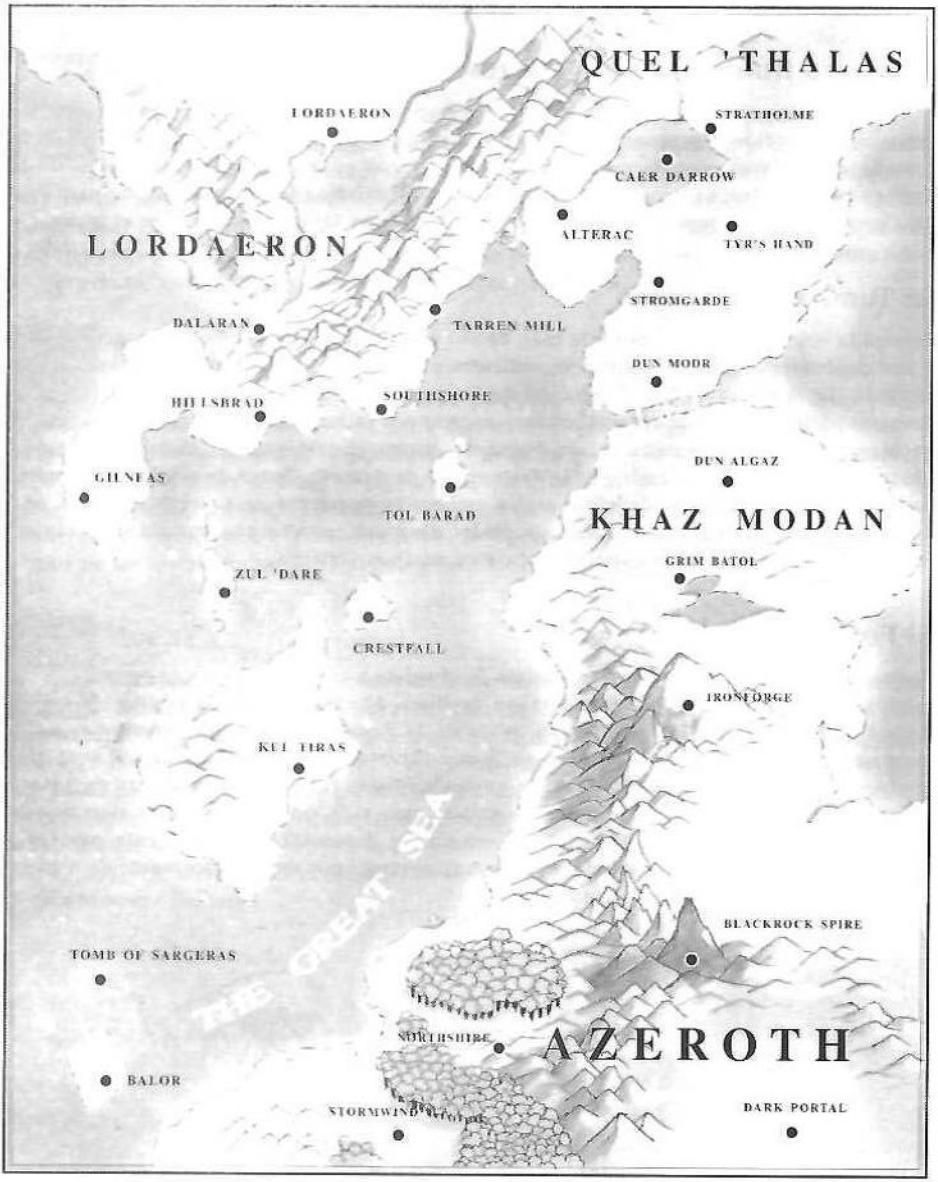
La Tumba de Sargeras

Enterrada bajo el Gran Mar durante más de mil años, la antigua Tumba de Sargeras espera a ser descubierta por cualquiera lo suficientemente estúpido como para perseguir sus secretos. Se rumorea que la Tumba cobija los restos del antiguo Señor de los Demonios Sargeras, derrotado en un enfrentamiento arcano por la legendaria Guardiana Aegwyn. El hechicero Medivh - descendiente de Aegwyn - prometió informar a Gulídan acerca de la ubicación de la Tumba a cambio de la destrucción de Azeroth. Antes de que Medivh pudiera hacerlo, su torre fue invadida y él murió a manos los guerreros de Azeroth. Gulídan, en la creencia de que la Tumba contiene un poder absoluto, espera encontrarla y reclamarla como suya. Su éxito bien podría convertirle en un Dios viviente.

El Portal

Rodeado por un anillo de inmensas piedras de obsidiana, el Portal se yergue cerca de quince metros por encima del pantanoso terreno de Black Morass. Siendo la puerta original de Azeroth, abierta por el mago Medivh antes de la Primera Guerra, su constante uso ha incrementado tanto su tamaño como su poder. Sirve como pasaje para un innumerables guerreros Orcos y Ogros, reforzando las ya desbordadas filas de la Horda. Las tierras que rodean el Portal, que una vez fueron pantanos, han sido transformadas en tierra yerma teñida con sangre, y están atestadas de extrañas y demoníacas bestias. Esta perversión oscura de la tierra está esparciéndose de forma constante por todo el continente de Azeroth, y amenaza con consumir al mundo entero.

MAPA


QUEL 'THALAS
LORDAERON
STRATHOLME
CAER DARROW
ALTERAC
TYR'S HAND
LORDAERON
STROMGARDE
DALARAN
TARREN MILL
DUN MODR
HILLSBRAD
SOUTHSHORE
DUN ALGAZ
GILNEAS
TOL BARAD
KHAZ MODAN
GRIM BATOL
ZUL 'DARE
CRESTFALL
IRONFORGE
KUL TIRAS
THE GREAT SEA
BLACKROCK SPIRE
TOMB OF SARGERAS
NORTHSHIRE
AZEROTH
BALOR
STORMWIND
DARK PORTAL

UNA BREVE HISTORIA DEL REINO DE AZEROTH

(contada por la Matriarca de Tirisfal)

Mi nombre es Aegwyn, y durante más de mil años he vagado por los reinos de este mundo y me he esforzado en proteger a los pueblos de estas tierras contra los poderes etéreos de la Gran Oscuridad del Más Allá. He visto nacer y morir a poderosos reinos. He sido testigo de nobles hazañas y de las más bajas conspiraciones que querían definir el destino de la humanidad.

Ha sido sólo recientemente cuando, por desgracia, me he visto directamente involucrada en los asuntos de los hombres. Durante innumerables eras ha sido la misión de mi Orden la protección y el cuidado de los hombres mortales ante los misterios de la Gran Oscuridad, y de los palpables y horrendos demonios de los reinos de más allá. Para luchar contra estas fuerzas oscuras del Torbellino del Vacío, se nos otorgó un gran poder y una longevidad que rivalizaba incluso con la de los antiguos Elfos. Este poder conllevaba una prohibición - El Guardián no debe interferir en los asuntos de los hombres hasta que llegue el momento en que haya que elegir un sucesor y el manto del guardián sea traspasado a otro.

Por esto yo - Aegwyn, última guardiana de la Orden de Tirisfal - he decidido que ha llegado mi hora. Cuarenta y dos inviernos han pasado desde que llegué por primera vez al reino de Azeroth en busca del Hechicero Nielas Aran. Fue a él a quien elegí para engendrar al heredero de mis poderes. Nielas poseía un talento excepcional en las simples magias conjurantes de los hombres, y creí que él sería el perfecto padre mortal para mi hijo... y así fue...

Di a luz a un hijo a quien llamé Medivh - o Guardián de Secretos" en la antigua lengua de los Elfos - en el Otoño del año 559. Transferí todos mis conocimientos y poderes al infante, guardándolos muy dentro de él para que sólo se manifestasen cuando alcanzase la madurez física. Creyendo que mi trabajo en este mundo ya estaba hecho, y viendo que mi hijo sería cuidado por la gente de Nielas, me dediqué a vagar por los campos del tiempo, preparándome para el paso.

Mantuve un ojo atento pero distante sobre mi hijo durante casi toda su juventud. Estaba segura de que el altruismo tan profundo de Tirisfal le guiaría en sus pruebas y templaría su corazón y su mente para hacerle merecedor de ser el Guardián que era, yo creía, su destino ser.

En las vísperas de su decimotercero cumpleaños humano, el poder guardado tan profundamente dentro de mi hijo hizo acto de aparición. Incapaz de controlar las brutales energías cósmicas puras que surgían de su interior, Medivh sufrió un terrible trauma psíquico. Los buenos Clérigos de Northshire le tranquilizaron. Retiraron al joven a su sagrada Abadía y durante seis años atendieron su comatoso cuerpo.

Por fin, Medivh despertó de su sueño aparentemente con un completo control de sus facultades y poderes. Aun así, bajo su apariencia de seguridad y ligera arrogancia, supe de alguna manera que mi hijo se había convertido en algo malevolente y corrupto. La sabiduría y poder que recibió al nacer habían sido pervertidas por las distantes fuerzas del interior del Torbellino del Vacío, alterando la parte Humana de su alma y marcándole para siempre con su toque diabólico.

No fue hasta que la primera ola de aquellas infames criaturas conocidas como Orcos apareció de forma fulminante a través de la oscura grieta, cuando me di cuenta de en lo increíblemente peligroso que se había convertido mi hijo...

Con su conocimiento sobre las energías arcanas aumentando en cada momento, Medivh quiso comprobar el alcance de su habilidad para manipular el mundo que le rodeaba. Sondeando las artes prohibidas de la Necromancia, Medivh comenzó a desvelar los misterios de la vida y la muerte. Se asoció con Demonios de los planos inferiores, utilizando sus poderes para aumentar los suyos propios. Su deseo de poder fue haciéndose cada vez más fuerte, y con cada éxito - por mínimo que fuese - Medivh caía aún más hacia las profundidades de oscuro abismo de la locura. Viajó lejos por el plano astral, explorando los infinitos secretos de la Gran Oscuridad del Más Allá. Fue entonces cuando, en medio de aquellas alucinaciones caóticas, Medivh encontró por primera vez un mundo más allá del suyo propio y pudo atisbar en un leve guiño la imagen de los aberrantes y asesinos habitantes de aquel lugar.

Aquí, por fin, estaba la herramienta que Medivh había estado buscando...

Deseoso de dominar por completo Azeroth, Medivh utilizó la habilidad obtenida gracias a los conocimientos de Tirisfal para llevar a cabo un pacto con Gulidan el Brujo - el más poderoso de los gobernantes del mundo oscuro y rojizo que había hecho presa sobre las visiones de Medivh. Comunicándose a través de profundos trances y proyección astral, Medivh habló a Gulidan sobre la antigua tumba perdida en el fondo del mar del norte que contenía un poder más allá de toda imaginación. Esta tumba había sido el motivo por el que tiempo atrás desterré al antiguo Señor de los Demonios Sargeras tras una larga y agotadora batalla que había durado ochocientos años. Ni siquiera yo puedo afirmar o negar que el poder de Sargeras permanezca enterrado aquí. La promesa del increíble poder de un verdadero monarca del mundo inferior, fue suficiente para hacer que el insaciable Gulidan consintiera en atender la petición de Medivh.

Medivh accedió a indicar la ubicación de la Tumba de Sargeras a Gulidan, así como todo un mundo que conquistar. A cambio de este regalo, Medivh exigió la destrucción de la única fuerza que creía capaz de refrenar su ascenso al poder - el gran Reino de Azeroth.

Así, en el año 583, se abrió el primero de los Portales antinaturales de Medivh entre el mundo de Azeroth y el mundo rojo de los Orcos. Aunque el tiempo de mi paso se acercaba, viajé a la torre mística de Medivh para razonar con él e intentar disuadirle de seguir el camino que con toda seguridad le llevaría a su propia destrucción. El poder que una vez fue de Tirisfal se había vuelto tan retorcido en su interior que mis ruegos fueron inútiles. Luché con toda la energía que quedaba en mi debilitado cuerpo, pero habiéndole dado todos mis poderes hacía tanto tiempo, fui vencida fácilmente y expulsada de su presencia.

La llegada de Gulidan y el Jefe de Guerra de la Horda, Blackhand, presagiaron una guerra que dividió el reino de Azeroth durante casi cinco años. Las antaño ricas tierras del reino fueron arrasadas y exprimidas por los implacables ejércitos Orcos. Y aun así, con todo su arte y astucia, Medivh no sobrevivió para ver fructificar sus planes. Mi hijo murió asesinado por una simple compañía de soldados de Azeroth que penetró en su torre y le atravesó con la espada en la misma habitación donde tomó contacto por primera vez con los siervos de la Horda. Incluso el Jefe de Guerra Blackhand fue destruido cuando su victoria definitiva estaba muy cerca, traicionado por su siervo Orgrim Doomhammer.

La mayor pérdida del pueblo de Azeroth llegó cuando el Rey Llane, su benevolente y justo gobernante, fue asesinado mientras el Fuerte de Stormwind caía ante el asedio y era tomado por la Horda Orca. Sólo el valiente liderazgo de Anduin Lothar, Caballero errante de la Hermandad del Caballo y héroe de guerra, permitió a los supervivientes de Azeroth escapar con vida de sus diezmadas tierras.

Incluso con Medivh y su malvada magia desaparecidos, el Portal continuó dando paso a cientos de Orcos hacia las tierras Humanas cada día. Con la muerte de Blackhand, Orgrim se hizo rápidamente con el control del clan Blackrock - la más poderosa fuerza Orca en Azeroth. Mientras otros siguen rivalizando por la supremacía sobre el resto de los clanes Orcos dispersados, se rumorea que Gulidan, el infame Brujo y jefe del clan Stormreaver, está reuniendo una gran flota para ir en busca de la legendaria Tumba de Sargeras. Rend y Maim, los bárbaros hijos de Blackhand, también se han asegurado un fuerte liderazgo sobre algunos Orcos, y esperan luchar por arrebatarle el control total sobre la Horda a Doomhammer.Aunque otras facciones se hacen cada vez más fuertes dentro de la caótica Horda, parece cierto que todos los clanes seguirán los planes de Doomhammer para cazar y destruir a los renegados humanos de Azeroth huyan donde huyan...

Lothar lleva el gran pueblo de Azeroth dentro de su éxodo

LA ALIANZA DE LORDAERON

Con la llegada de los refugiados de Azeroth a las costas de Lordaeron, el Rey Terenas reunió un concilio de delegados de cada uno de los siete reinos bajo su mandato. Recordando las terribles historias de destrucción y carnicería provocadas por los Orcos invasores en Azeroth, el Administrador Lord Anduin Lothar convenció al soberano de Lordaeron para unirse ante esta gran amenaza. A pesar de las largas discusiones y debates, los lores coincidieron con Lothar y Terenas y acordaron unir sus ejércitos bajo el mando del mismísimo Lothar. Puesto que las costas de Lordaeron ya habían sido arrasadas por pequeñas bandas de merodeadores Orcos, Lothar encontró un firme aliado en su gran amigo, el Almirante Daelin Proudmoore, del reino costero de Kul Tiras. Thoras Trollbane, señor de Stromgarde, también se ofreció rápidamente a prestar su apoyo a esta recién forjada Alianza, con la sensación de que el momento de la gloriosa batalla estaba muy cerca. Estos guerreros no fueron los únicos que se prepararon para la batalla...

Aunque la sagrada escritura dictaba que sólo la coraza de la justicia fuese utilizada en la guerra contra el mal, Alonsus Faol, Abad de la ahora destruida Abadía Northshire, convenció a los ministros eclesiásticos de Lordaeron que proporcionasen armas de guerra a sus clérigos y seguidores. Al igual los guardianes cogieran espadas de luz para defender los cielos, así se debían preparar los hombres sagrados de la tierra para combatir la oscura marea que se acercaba con rapidez por el sur.

Desde los antiguos salones subterráneos de Khaz Modan llegaron los estoicos Enanos de Ironforge, informando que los Orcos ya habían empezado a asaltar su reino de la montaña. Los Enanos ofrecieron su apoyo a la Alianza con armas e ingeniosas tecnologías, y ésta a cambio aseguró que los Orcos serían expulsados de sus tierras a toda costa.

Los aislados Elfos de Silvermoon se aventuraron a abandonar los bosques de Quelíthalas para ofrecer sus servicios a la Alianza. Su magia, tan estrechamente unida a las fuerzas de la tierra, había mostrado pruebas de que los Orcos habían estado desmembrando la misma esencia de las tierras de Lordaeron como parte de sus siniestros planes. Los prejuicios que habían existido durante eones entre las tres razas se dejaron a un lado, y se formó un lazo entre estos antiguos vecinos. Este lazo se convertiría en una fuerza conocida en el mundo entero de Lordaeron como la Alianza.

Por ello, unidos en las armas contra un enemigo común, la Alianza aguarda ante las costas del destino en espera de las Mareas de la Oscuridad.

NACIONES DE LA ALIANZA

Azeroth

Líder: Lord Regente Anduin Lothar

Color de la Nación: Azul

Historia: Antes de la llegada de la Era del Caos, cuando el Portal fue abierto por primera vez, el reino de Azeroth fue la más poderosa de todas las naciones Humanas. Gobernado por el sabio y justo Rey Llane, Azeroth fue un faro de luz y verdad para todo el mundo conocido. Después de la Primera Guerra, Azeroth y todas sus tierras fueron devastadas por la Horda. Con el Rey Llane muerto, Sir Lothar se hizo cargo de los diseminados ejércitos de Azeroth y dirigió a los supervivientes a través del Gran Mar hasta las costas de Lordaeron. El Rey Terenas, gobernante de Lordaeron, accedió a mantener a los desterrados de Azeroth. Los pueblos de Azeroth se asentaron cerca de la región de Southshore, jurando lealtad a la Alianza. Endurecidos por la batalla y valientes, el último de los que fueron grandes ejércitos de Azeroth busca ahora la compensación por la pérdida de su tierra natal.

Lordaeron

Líder: Rey Terenas

Color de la Nación: Blanco

Historia: Gobernada por el benevolente Rey Terenas, la nación de Lordaeron se mantiene como el último bastión de esperanza para la humanidad. Los ejércitos de Lordaeron fueron los primeros en escuchar la llamada a las armas que hicieron Sir Lothar y los pueblos de Azeroth. Como fundador de la Alianza, el Rey Terenas ha asumido el manto del liderazgo para proteger a todos los que habitan en sus dominios. Los ejércitos de Lordaeron son profundamente religiosos, y se mueven en la creencia de que la humanidad debe erguirse firme ante el blasfemo ataque de la Horda.

Stromgarde

Líder: Thoras Trollbane

Color de la Nación: Rojo

Historia: El reino de Stromgarde sigue una estricta filosofía marcial que lo convierte en una valiosa adición para la Alianza. Situado entre las colinas al pie de las Montañas de Alterac, Stromgarde sirve como centinela contra cualquier invasión a través de las fronteras de Khaz Modan, controladas por los Orcos. Poseyendo una larga historia de guerras contra los Trolls, los guerreros de Stromgarde están bien preparados para entrar en combate abierto contra todos los enemigos de la humanidad.

Kul Tiras

Líder: Almirante Lord Daelin Proudmoore

Color de la Nación: Verde

Historia: Antes de la Primera Guerra, los barcos mercantes de Kul Tiras la convirtieron en la nación más próspera del mundo conocido. Cuando los Orcos comenzaron a atacar los asentamientos costeros de Lordaeron, al Almirante Proudmoore se propuso construir una armada de buques de guerra. Bajo el mandato de su gran amigo Anduin Lothar, Proudmoore ha pedido ayuda a su nación mercante en favor de la Alianza.

Gilneas

Líder: Genn Greymane

Color de la Nación: Negro

Historia: A pesar de la inminente invasión de los Orcos, Gilneas ha permanecido al margen de la Alianza de Lordaeron. Como gobernador de una de las naciones Humanas más fuertes, Genn Greymane está convencido de que sus propios ejércitos pueden enfrentarse a cualquier amenaza, y por ello ha permanecido impasible ante los ruegos de Lord Lothar para unirse a la Alianza. A pesar de este aparente desdén, los habitantes de Gilneas no albergan ningún cariño hacia los Orcos o sus aliados y están preparados para enfrentarse a ellos espada contra espada.

Dalaran

Líder: Kirin Tor

Color de la Nación: Violeta

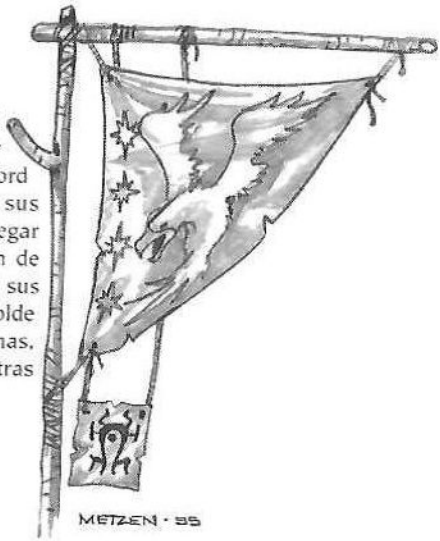
Historia: Dalaran es una pequeña nación magocrática gobernada por un cónclave de Hechiceros conocido como el Kirin Tor. La capital de Dalaran es la Ciudadela Violeta, situada en Cross Island. Este nexo de fuerzas sobrenaturales es el hogar de cuatro enormes torres que son el santuario para muchos de los más grandes hechiceros de la tierra. Los Kirin Tor apoyan firmemente a la Alianza y han consagrado el conocimiento de sus voluminosas bibliotecas, así como el poder de su increíble magia, para esta causa.

Alterac

Líder: Lord Peremolde

Color de la Nación: Naranja

Historia: Alterac es la nación Humana más débil y es sólo un pequeño contribuyente de tropas y equipamiento para la Alianza. Aunque el Lord Peremolde alaba a Lothar y Terenas por sus esfuerzos, está molesto por el miedo de que al llegar la Horda, la Alianza fracase y sólo la rendición de sus fuerzas y su soberanía salve las vidas de sus súbditos. En lo más profundo de su ser, Peremolde sabe que cuando suene la llamada final a las armas, Alterac luchará por su libertad junto con las otras naciones de la Alianza.



UNIDADES TERRESTRES DE LA ALIANZA

Campesino

Los campesinos son entrenados entre los ciudadanos trabajadores y bondadosos que viven en los numerosos reinos de Lordaeron. Minando oro y talando árboles para satisfacer las siemrpe crecientes necesidades de la fuerza de combate que debe hacer retroceder a la infatigable Horda, son la espina dorsal de la Alianza. Entrenados no sólo en la construcción y mantenimiento de la miríada de edificios que se pueden encontrar en cualquier comunidad, sino también los de aquellos necesarios para los avatares de la guerra, están muy orgullosos del valioso servicio que realizan. Enardecidos por las historias de las atrocidades Orcas en Azeroth, estos Campesinos han aprendido a usar pico y hacha en defensa propia si se ven amenazados.

Soldado

Los soldados son la primera línea de defensa contra la Horda. Protegidos por armaduras de acero endurecido, blanden con valor espada y escudo en el combate cuerpo a cuerpo contra los viles enemigos Orcos. Los valerosos Soldados siempre están dispuestos para responder a la llamada a las armas.

Arquero Elfo

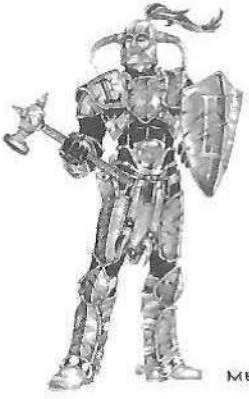
Procedentes de los misteriosos bosques de Quelíthalas han llegado los Arqueros Elfos para ayudar a la Alianza en su hora más oscura. Descendientes de la raza más antigua de Lordaeron, estos guardabosques silvanos no tienen rival en el uso del arco. Libres de yelmo o pesada armadura, los Arqueros poseen una aguda vista y unos pies ligeros. Estos Elfos llevan largo tiempo enzarzados en una sangrienta contienda con los odiados Trolls de Lordaeron, y son certeros con las lluvias de flechas que hacen caer sobre cualquier enemigo, incluyendo aquellos que atacan desde los cielos.

Guardabosques Elfo

Los Guardabosques son una fuerza especial de los Arqueros Elfos que están íntimamente ligados a las tierras salvajes de Lordaeron. Su incesante búsqueda del control absoluto sobre el Arco Largo, la Puntería y la Vista de Guardabosques, les han hecho más duros y mortales que sus hermanos - y al mismo tiempo enormemente temidos entre sus enemigos. Esta secreta élite de guerreros jamás se ha implicado en los asuntos de los Humanos, pero cuando los ataques de la Horda amenazaron con destruir el hogar de los Elfos, ofrecieron rápidamente sus servicios a la Alianza. Aunque su número no es grande, su presencia podría cambiar el curso de la guerra si son sabiamente utilizados.

Caballero

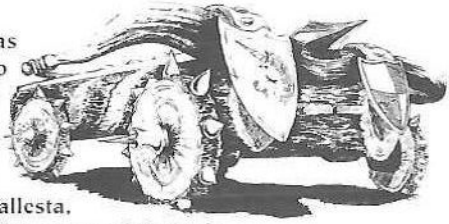
Los Caballeros de Lordaeron representan a la más fiera fuerza de combate de los ejércitos de la Alianza. Protegidos por trajes de pesada armadura, portan poderosos martillos de guerra con los que aplastan a todo aquél que amenace la libertad de sus tierras. A lomos de grandes caballos de guerra, estos honorables y justos caballeros sirven como símbolo de orden ante los pueblos de Lordaeron en estos oscuros y caóticos tiempos. Conociendo el destino que los Caballeros de Azeroth sufrieron tras la Primera Guerra, han jurado vengar a sus hermanos caídos y liberar sus tierras de las garras de la Horda Orca.



Paladín

Los Paladines son una orden sagrada de guerreros cuyo propósito es defender y guiar al populacho curtido por la guerra de Lordaeron. El Arzobispo Alonsus Faol se dio cuenta de que los devotos Clérigos de Northshire, quienes sufrieron tan terrible aflicción durante la Primera Guerra, estaban parcamente equipados para los peligros del combate. Junto a muchos de los Clérigos supervivientes de Northshire, buscó sólo a aquellos caballeros de Lordaeron que poseían una gran virtud, y les enseñó las artes de la magia. Dirigidos por el cruzado Uther Lightbringer, descansa ahora sobre estos Paladines - bautizados como los Caballeros de la Mano de Plata - la tarea de sanar las heridas infligidas en el combate y restaurar la fe en la promesa de la liberación de la tiranía Orca.

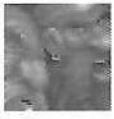
Ballesta



Las Ballestas lanzan gigantescas flechas con punta de acero que lo empalan todo a su paso. Como requieren una ingente cantidad de fuerza para mantener tensos los correajes de su arco, estas máquinas están reforzadas con la madera de los preciosos árboles de Ironwood. La Ballesta, producto del diseño Humano y la Artesanía Élfica, es un símbolo de unidad entre todos aquellos que se han aliado contra la Horda. Los Enanos han demostrado ser otro valioso aliado, ya que han diseñado proyectiles mucho más potentes que mejoran los anteriores, haciendo de la Ballesta el arma más devastadora de la Alianza.

Mago

Una vez estudiantes de los Brujos de Azeroth, esta nueva orden de Magos se ha visto obligada a descubrir fuerzas mágicas desconocidas para utilizarlas en su guerra contra los implacables Orcos. Aunque dominaban sus artes, los Brujos que cayeron durante la Primera Guerra no estaban preparados para los rigores de la batalla. Decididos a evitar un destino similar, los Magos han adoptado un régimen exigente tanto con el cuerpo como con el alma, dedicándose así a controlar magias más agresivas y destructoras. Ya sea en su santuario de la Ciudadela Violeta en Dalaran o en los muchos campos de batalla de Lordaeron, los Magos demuestran una resolución absoluta en sus esfuerzos por defender al pueblo.



Escuadrón de Demolición

Desde los profundos salones subterráneos de Khaz Modan, han llegado los Escuadrones de Demolición Enanos para ayudar a la Alianza en su cruzada por la liberación de Khaz Modan. Especialistas en la manipulación y utilización de explosivos, estos Escuadrones son conocidos por su capacidad de demoler cualquier obstáculo - desde un grueso muro hasta un bloque de roca sólida. Infatigables y perseverantes, estos Enanos son leales a la Alianza hasta tal punto, que no dudarían en detonar su carga explosiva sacrificando con ello sus vidas si la situación lo requiriese.

UNIDADES AÉREAS DE LA ALIANZA

Máquina Voladora Gnoma

Los Gnomos de Khaz Modan han compensado durante largo tiempo su carencia de fuerza física con ingenuidad y riesgo. Como miembros de la Alianza, continúan demostrando su talento inventando y pilotando la increíble Máquina Voladora. Aunque no posee armamento alguno, estos extraños artefactos se pueden utilizar para sobrevolar y explorar vastas áreas de terreno, y para detectar los movimientos de las unidades submarinas (al igual que todas las unidades voladoras) que de otra forma serían invisibles, haciéndose así imprescindibles para descubrir los movimientos de la Horda.

Jinete Grifo

De los ominosos e inescrutables picos de Northeron proceden los Jinetes de Grifos Enanos. Montados a lomos a sus legendarias bestias y blandiendo los místicos Martillos de las Tormentas, forjados en las profundas cámaras secretas de sus Bases, estos formidables Enanos no temen a enemigo alguno - y no confían tampoco en ningún amigo. Se han aliado sólo con los Elfos de Quelíthalas, desconfiando tanto de sus primos Enanos como de los Humanos. En cualquier caso, cuando suena la llamada a las armas, se puede contar con ellos para luchar al lado de todo aquél que se oponga a la Horda.

UNIDADES NAVALES DE LA ALIANZA

Aceitero

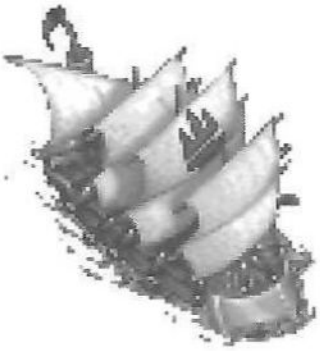
Al ser los únicos barcos que no requieren aceite para su construcción, los Aceiteros hacen posible la construcción de la flota de la Alianza. Están tripulados por curtidos y expertos marineros que buscan los ricos depósitos de aceite que yacen bajo las olas. La tripulación de todo Aceitero está preparada para construir Plataformas de Aceite y transportar el precioso fluido hasta unos Astilleros o Refinería de Aceite, donde puede ser procesado y preparado para su uso.

Destructor Elfo

Los Destructores Elfos son poderosas naves de guerra procedentes de las flotas de Quelíthalas. Tripulados por marineros Elfos altamente preparados, estos ligeros veleros están preparados para enfrentarse al enemigo allí donde éste se encuentre. Los Destructores Elfos constituyen una pieza clave de la defensa naval de la Alianza, ya que pueden lanzar toda su potencia de fuego sobre las fuerzas aéreas de la Horda.

Transporte

Los Transportes son una pieza vital de los esfuerzos de la Alianza por ganar la guerra, ya que estos robustos veleros permiten el transporte de tropas a través de las superficies acuáticas hasta su destino en el campo de batalla. Diseñados para transportar y desembarcar varias unidades terrestres directamente en la costa, los Transportes son lentos y están desarmados, por lo que su protección está en manos de los Destructores y Buques de Guerra.

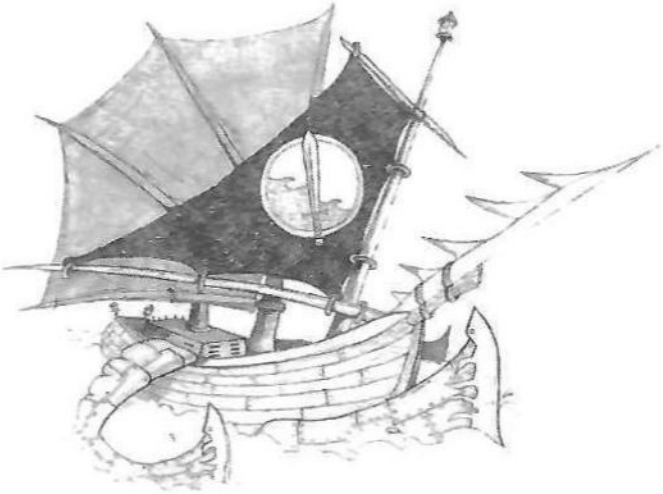


Buque de Guerra

La Alianza confía en que sus grandes Buques de Guerra controlen los mares. Estas inmensas masas de madera y acero poseen armadura y armamento superiores a los de cualquier otro velero de la Alianza. La combinación de un armamento devastador y un sólido armazón compensa en gran medida su sobrepeso, factor que los hace muy lentos en combate.

Submarino Gnomo

Los ingeniosos Inventores Gnomos han diseñado una increíble nave que se conoce como Submarino. Este velero puede sumergirse bajo las olas y vigilar sin ser descubierto por las fuerzas enemigas que hay sobre la superficie. El Submarino Gnomo es solamente visible para las Torres, las fuerzas aéreas, y otras naves que se mueven bajo las olas. Gracias a la astucia y habilidad que sus tripulantes emplean para sorprender al enemigo, los Submarinos son ya una parte de incalculable valor para la armada de Lordaeron.



HECHIZOS DEL PALADÕN

Visión Sagrada

Al igual que el espíritu de la humanidad está en todas partes, la Visión Sagrada del Paladín se extiende a todos los rincones de la Tierra. El área revelada por este encantamiento garantiza al Paladín el conocimiento del terreno y de aquellos que lo puedan habitar. Cuando este hechizo se disipa, el Paladín retiene el conocimiento de las tierras que ha visto, aunque pierde de vista a sus habitantes.

Curación

Ayudar a los nuestros en tiempos de dolor y enfermedad, sigue siendo la principal preocupación de todos aquellos que pertenecen a la Orden Sagrada. Concentrando sus poderes espirituales, el Paladín puede sanar a aquellos que han sido heridos en combate. Mientras que sólo un ser puede sanar de esta manera, el hechizo también sirve para reponer las fuerzas y el coraje de todos los que luchan por la victoria sobre los insensibles Orcos.

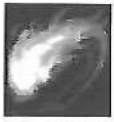
Exorcismo

Invocando las fuerzas de la luz y la pureza, el Paladín puede disgregar a los muertos vivientes que plagan las tierras de Azeroth. El Exorcismo puede ser utilizado para herir a grupos enteros de estos terrores no muertos, o en caso extremo, para erradicar a una sola criatura del mal. Estas criaturas del Hades parecen ganar fuerza cuando se encuentran en número, por lo que cuanto mayor sea el número de muertos vivientes exorcizados dentro de un grupo, menos será el daño infligido a cada uno de ellos. Este acto requiere un gran esfuerzo por parte del Paladín, exigiéndole observar un estricto periodo de descanso antes de invocar de nuevo este gran poder.

HECHIZOS DE MAGO

Rayo

Los Magos de Lordaeron tienen la habilidad de descargar rayos de sus manos cuando entran en una melé. Estos veloces haces de energía golpean a su víctima independientemente de la armadura que pueda llevar. Puesto que es la más simple de las fuerzas de la naturaleza, el Rayo requiere tan sólo una mínima fracción del poder mágico de quien lo lanza.

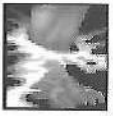


Bola de Fuego

La magia que implica a los elementos cardinales del universo es la favorita de los Magos. La Bola de Fuego se lanza desde las palamas del Mago y golpea como un ardiente cometa a través del campo de batalla - derribando con su feroz masa a todo aquello que se interponga en su camino.

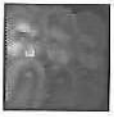
Escudo de Fuego

Sirviendo tanto como arma como de barrera, el Escudo de Fuego es un vínculo entre la fuerza caótica del fuego y el aura del objetivo elegido. En forma de hélice de fuego giratoria, el Escudo de Fuego acompaña a su objetivo allí donde vaya. El Escudo de Fuego infligirá daño a cualquier barrera que entre en contacto con él.



Ralentizar

Los Magos de Lordaeron han sido capaces de crear un hechizo que decelera movimiento y reflejos. Retorciendo el mismo tejido del tiempo que rodea a su objetivo, este hechizo permite a su autor convertir la ofensiva de un enemigo en un baile a cámara lenta. A pesar de todo, el tiempo no puede ser detenido ni por el más poderoso de los Magos, así que los efectos de este frenazo temporal cesan cuando el poder del hechizo se desvanece.



Invisibilidad

Adquirido de los sagrados tomos rescatados de las ruinas de la Abadía de Northshire, este hechizo procura la habilidad de enturbiar la percepción de otros de forma que no puedan discernir la existencia física de su autor o su objetivo. El individuo que se ha hecho Invisible no puede realizar tareas tales como atacar, recolectar o lanzar hechizos. Si el individuo interacciona con su entorno, la Invisibilidad se desvanecerá y la persona será revelada.

Ventisca

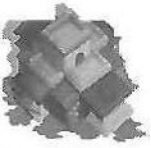
Invocando las torrenciales tormentas de las heladas Montañas de Northeron, este poderoso hechizo descarga una fiera tempestad de hielo sobre los enemigos del Mago con una lluvia de hojas heladas. La Ventisca se puede lanzar sobre grandes áreas del campo de batalla, lo que hace de éste un poderoso hechizo a la hora de enfrentarse a las legiones de tropas Orcas.

Transformación

Quizá sea el más temible de los hechizos de Mago. La Transformación altera la forma física de su objetivo. Esta metamorfosis cambia al hombre en bestia, afectando para siempre al cuerpo y a la mente. Esta magia transforma totalmente a la víctima en una criatura salvaje, haciéndole perder la razón - imposibilitando por tanto órdenes de dirección o combate. Aunque no hay medida para este hechizo, si se posee una gran energía que disminuye la probabilidad de ser afectado por este encantamiento.

EDIFICIOS DE LA ALIANZA

Ayuntamiento



El Ayuntamiento sirve como centro para la comunidad y el comercio con las diversas ciudades y puestos militares de Lordaeron. Como principal centro económico de cualquier asentamiento, estos edificios están equipados para procesar los recursos vitales como el oro y la madera. Un constante reguero de campesinos, que laboriosamente recogen y transportan recursos, mantiene una actividad constante cerca del Ayuntamiento. El entrenamiento que han de recibir los Campesinos para ayudar a crecer a su comunidad, también se imparte aquí. En su momento, el Ayuntamiento puede ser mejorado y actualizado para convertirse en un Fuerte.

Granja

Las Granjas son parte vital de las muchas comunidades de Lordaeron. Produciendo diversos productos alimenticios, las granjas no sólo generan sustento para campesinos y trabajadores, sino también para el ejército. La cantidad total de alimento producido en las granjas de la ciudad, es vital para el número de nuevos trabajadores o soldados que la ciudad puede acomodar. Es imperativo controlar la producción en todo momento, de forma que la población esté bien alimentada y la ciudad funcione adecuadamente.

Barracones

Los Barracones son estructuras grandes y fortificadas que ofrecen entrenamiento y alojamiento para los muchos guerreros de la Alianza. Parte integral de cualquier comunidad defendida, los Barracones consolidan la unidad y la bondad entre las razas. Los Soldados Humanos conviven con Elfos y Enanos - todos ellos entrenándose juntos bajo el mismo techo. El entrenamiento de las tripulaciones de Ballesta y la construcción de estas máquinas de guerra también tiene lugar en el interior del complejo de los Barracones.

Serrería Elfa

Queriendo profundizar en los misterios de los grandes árboles Ironwood de Northeron, los Elfos de Quelíthalas construyeron Serrerías donde se convirtieron en excepcionales artesanos. Los Elfos pusieron sus habilidades superiores al servicio de la Alianza, proporcionando con ello medios más eficientes para procesar la madera. La producción de naves y máquinas de guerra se hace posible con la adición de estas estructuras.Las Serrerías también son responsables de la producción de unas flechas de manufactura perfecta que convierten a los Arqueros Elfos en los enemigos más temidos por la Horda. Si se les adjudican los recursos necesarios, los artesanos Elfos mejorarán la calidad de estas flechas, aumentando así el posible daño que se pueda infligir con ellas. Los Guardabosques Elfos, tras haber sido entrenados en los Barracones, se reúnen en las Serrerías para perfeccionar su uso del Arco Largo, Puntería y Vista.

Herrería

Las Herrerías son una parte importante de muchos asentamientos dependientes de la protección militar. Aunque los metales que se forjan en ellas son un componente vital en la construcción de edificios avanzados, son especialmente conocidas por su habilidad en la manufactura de armas y armaduras. Los herreros de Lordaeron, ocasionalmente ayudados por sus habilidosos aliados Enanos, tienen gran renombre por producir algunas de las armas de mejor calidad de las Tierras del Norte. Se rumorea que Herreros y Elfos están desarrollando una máquina que podría alterar el curso de la guerra contra la Horda.

Torres

Vigí

Guardia

Cañón

Las Torres Vigía son estructuras altas y robustas construidas para guardar las fronteras de muchos asentamientos. Desde estos lugares, los defensores de Lordaeron pueden avistar a las tropas enemigas desde las alturas, dificultando así los ataques por sorpresa de los Orcos. Su presencia en las tierras salvajes asegura un veloz envío de nuestros ejércitos para hacer frente a cualquier incursión Orca. Estas Torres se pueden equipar con mortales proyectiles que pueden destrozar a sus objetivos en tierra, mar y aire, o con grandes cañones que aunque poderosos, no pueden atacar a las amenazas de las alturas.

Astilleros

Los Astilleros son principalmente responsables de la construcción de las distintas naves de guerra de la fuerza naval de la Alianza. Elevados sobre fuertes pilares de Ironwood, estas estructuras a la orilla de cualquier superficie acuática, son también responsables de la recepción y proceso del aceite necesario para construir estos buques de guerra. Los Astilleros están equipados con marineros dedicados y muelles en constante estado de ebullición con amarres y desamarres, manteniendo así una flota eficaz y en movimiento constante para una mejor conservación de las naves.

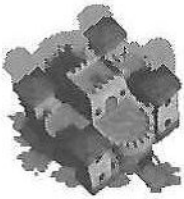
Fundición

La introducción de las Fundiciones hace posible la construcción de poderosos veleros conocidos como Transportes y Buques de Guerra. Obsesionados con la creación de las más poderosa fuerza de la Alianza, estos expertos artesanos sólo necesitan abundantes recursos para diseñar mejores cascos y armamento para la flota. Situadas en la costa para facilitar el suministro a los Astilleros de la Alianza, forman parte integral del mantenimiento de las naves de guerra. Constantemente llenas de una densa nube de humo negro y cenizas, el intenso calor que irradia de los inmensos pozos de fundición provoca que algunos piensen que se encuentran en un edificio Orco en vez de en uno Humano.

Refinería de Aceite

Estos grandes edificios recorridos por metros y metros de tubos de acero, están diseñados para refinar el aceite crudo y hacerlo útil para la construcción y mantenimiento de las flotas de la Alianza, así como en la creación de máquinas de guerra no convencionales. Al igual que los Astilleros, la Refinería suele estar emplazada en la costa, de forma que los Aceiteros puedan descargar en ella directamente su oscuro e inflamable cargamento. Una Refinería permite procesar el aceite con muchísima más eficacia, aumentando la cantidad útil de aceite refinado de cada cargamento de crudo.

Fuerte



En asentamientos grandes y bien defendidos, el Fuerte reemplaza al Ayuntamiento como centro de comercio donde los Campesinos pueden llevar sus cargamentos de oro y madera para ser procesados. Los artesanos que aquí trabajan han encontrado medios para una mejor extracción del oro de las minas donde trabajan los Campesinos, incrementando así el rendimiento de las operaciones mineras. El Fuerte es también una estructura militar protegida por altos muros de granito que dificultan su destrucción. Las legiones de Orcos en constante avance, han forzado a la Alianza a asignar sólo a sus tropas de élite - los Caballeros de Lordaeron y los misteriosos Guardabosques Elfos - la protección de tales lugares, donde su presencia sirve para denegar a la Horda la ganancia de mejores posiciones estratégicas. A medida que el control de estas ciudades se haga crítico, puede ser necesario convertir el Fuerte en un Castillo.

Establos

Los Establos se mantienen para criar y albergar a los preciados caballos de guerra de Lordaeron. Decididos a acondicionar a los caballos para que sean más rápidos y fuertes, y respondan mejor a sus jinetes, los domadores que hay en estos lugares están sumamente orgullosos de su trabajo. Estos valerosos y leales sementales llevan a los Caballeros a la batalla, y contribuyen con un precioso fertilizante absolutamente imprescindible al crecimiento de las granjas de Lordaeron. Los Establos están atendidos por jinetes y mozos de cuadra que atienden a las bestias con gran dedicación.

Templo

Los Templos son lugares de adoración donde los ciudadanos de Lordaeron buscan fortaleza espiritual. Una vez dirigidos por devotos Clérigos, los Templos dependen ahora de los Paladines para realizar su ministerio sobre las masas en estos tiempos de guerra. Es en estos lugares de sanación y serenidad donde los sagrados guerreros se reúnen para profundizar en su fe y fortalecerla. A través de la meditación, la comunión y la oración en estos edificios sagrados, los Paladines descubren nuevas formas de canalizar sus poderes espirituales y curativos.

Inventor Gnomo

Los Inventores son extremadamente expertos en la creación de extravagantes e ingeniosas máquinas de uso militar. Entre los muchos y extraños inventos creados por los Gnomos, están las máquinas voladoras que se elevan hacia las alturas tanto sobre la tierra como sobre el mar. Los Gnomos también son responsables del perfeccionamiento de las técnicas de extracción de diversos compuestos químicos del aceite, para crear con ellos pólvora y explosivos. Aunque los Gnomos son un poco raros y excéntricos, nadie puede negar su valor para la Alianza.

Torre de Magia

Serpentinas espirales de roca viva forman los cimientos de las Torres de Magia, donde pulsantes esferas de energía mística sirven para abastecer y enfocar la magia salvaje blandida contra la Horda Orca. Estas Torres albergan terribles secretos que nadie salvo los Magos de Lordaeron, se atreve a explorar. Como extensiones de la Ciudadela Violeta de Dalaran, estas Torres permiten a los Magos investigar arcanos hechizos, absolutamente ajenos a los asuntos del plano temporal.

Escuela de Grifos

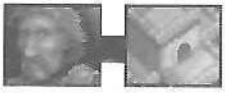
Hogar de las legendarias bestias que albergan en su interior, el colosal aspecto de la Escuela de Grifos oscurece todo lo que hay a su alrededor. Labradas a partir de roca sólida por los Enanos de Northeron, las Escuelas inspiran pavor en los corazones de aquellos que los Jinetes de Grifos llaman enemigos. En las profundidades de estas inmensas estructuras están las pistas de entrenamiento de los Grifos, sus hogares y los talleres Enanos, donde se manufacturan arneses y bridas.

Lo más sagrado para los Enanos es la forja encantada que yace en el corazón de cada Escuela. Es aquí donde se da forma a las armas mágicas conocidas como Martillos de la Tormenta. Al arrojar un Martillo de la Tormenta, éste golpea a su objetivo con la furia del rayo y la fuerza del trueno. Esta destructiva arma, combinada con el indomito espíritu de los Jinetes de Grifos, justifica su posición como señores de los cielos.

Castillo

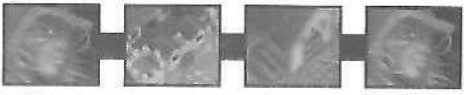
Los poderosos Castillos de Lordaeron son el centro de grandes ciudades militares. Al igual que con los Fuertes, los Campesinos pueden llevar allí el oro y la madera para que sean distribuidos de la mejor forma posible en función de las necesidades creadas por la marcha de la guerra. Estos bastiones contra cualquier invasión, están guardados por almenas fortificadas que hacen de ellos una estructura virtualmente indestructible. El Castillo representa la fuerza de los pueblos de la Alianza y su firme resolución a defender a toda la humanidad contra la Horda Orca.

Dependencias de Unidades Humanas

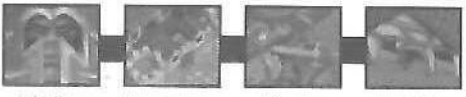

Campesino — Ayuntamiento

Soldado — Barracones

Arquero Elfa — Barracones — Serreria


Bardabosques — Barracones — Serreria — Actualizar en Fuerte

Ballesta — Barracones — Serreria — Herreria

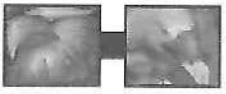

Caballero — Barracones — Herreria — Establos

Paladin — Barracones — Herreria — Establos — Actualizar en Templo

Escuadron de demolicion Enano — Inventor Gnomo

Mago — Torre de Magia

Maquina Voladora — Inventor Gnoma — Serreria


Grifo — Escuela de Grifos

Aceitero — Astilleros

Destructor — Astilleros

Transporte — Astilleros — Fundicion

Buque de Guerra — Astilleros — Fundicion

Submarino — Astilleros — Inventor Gnomo

Dependencias de Edificios Humanos

Requerido para

Requerido para

Ayunta-
miento

Actualizar a Fuerte

Fuerte

Serreria Herreria Establos

Actualizar a Castillo

Castillo

Barracones

Granja

Establos

Inventor

Templo

Escuela de
Grifos

Torre de
Magia

Herreria

Torre de
Cañon

Torre Vigia

Torre de
Guardia

Serreria

Astilleros

Refineria
de Aceite

Fundicion

Muro

LA HISTORIA DE LA ASCENSIÓN DE LOS ORCOS

(contada por Gulídan, Jefe del clan Stormreaver)

El Nacimiento del Consejo de la Sombra

Como una fuerza elemental de muerte y destrucción, atravesamos las tierras de Draenel devastando todo lo que encontramos. No perdonamos ninguna vida. No quedó ningún edificio en pie. Las únicas huellas de su existencia fueron los campos que habían trabajado durante casi quinientos años bañados en sangre y el rancio y acre olor de los inmensos fuegos de la victoria que consumieron los cuerpos de sus jóvenes. Los Draenel eran un pueblo débil, y apenas si merecían el esfuerzo que hicimos para acabar con ellos. Al final, en cualquier caso, incluso estas simples victorias sirvieron para mantener a los inferiores en su lugar...

Así ha sido siempre con mi raza. Las tendencias salvajes y brutales de las masas son fácilmente manipulables por aquellos que poseen un poder real. El poder es la verdadera fuerza que mueve la gran máquina destructora que es la Horda. Aquellos que se imaginan a sí mismos en posesión de este poder, corren alrededor de los estandartes de violencia de su clan. Aun así, sin un enemigo común, hasta los líderes de los clanes Orcos se enfrentan ciegamente entre sí. El apetito por la destrucción que prevalece entre estos tontos mueve la Horda: el poder, y sólo el poder, es honrado sobre todas las cosas.

Soy Gulidan, el más grande de los Brujos e iniciado del Séptimo Círculo del Consejo de la Sombra. Nadie conoce la oscura y flamante atracción del poder definitivo mejor que yo.

En cuanto a mi juventud, estudié la magia Orca con el Shamán tribal de mi clan. Mi talento natural para canalizar las frías energías negativas del Torbellino del Vacío, me otorgó una notable posición entre los otros shamanes, y supe que incluso Nerizhul, el mejor de mis maestros, tuvo celos de mí a medida que mis poderes se fortalecían.

Mis aspiraciones superaron a las de mis compañeros y profesores, ya que yo sabía que el alcance de su visión estaba limitado por su dedicación al avance de la Horda. Yo no tenía el más mínimo interés en la Horda o en su patética política. Yo no tenía el más mínimo interés por este mundo sobre el que teníamos un dominio absoluto. Sólo tenía interés por la oportunidad de profundizar en los misterios de la Gran Oscuridad del Más Allá. Había comenzado a explorar en secreto energías que se encontraban más allá de lo que mis así llamados tutores, podrían siquiera comprender. Fue por aquella época cuando descubrí a un ser de inmenso poder: el Demonio Kilijaeden. Me admiraba su furia implacable. Estar en presencia de su increíble poder era un pensamiento que me consumía. En las fugaces y febriles pesadillas que me trajo, toqué la esencia de lo que yace Más Allá. Dentro de mí nació la semilla de un profundo anhelo, el deseo de esgrimir la furia de etéreas tormentas y permanecer indemne entre los moribundos corazones de ardientes soles.

Bajo la tutela de Kilijaeden, pude comprobar cuán limitado había sido mi entendimiento. Conocí historias jamás contadas sobre las antiguas razas de Demonios y las dimensiones mágicas primarias. Aprendí que existían infinitos mundos, diseminados por la oscuridad que hay más allá del cielo, mundos a los que yo podría conducir a la Horda si tan sólo una de mis habilidades pudiera hacerlo. Aunque permanecí con mi pueblo en el oscuro y rojo mundo de los Dranel, pronto supe cómo proyectarme hacia las profundidades del Torbellino del Vacío, llegando al borde de la locura por el caos susurrante que contenía en su interior. Aunque pareció que aquello podía significar mi muerte, yo me sentía irresistiblemente empujado a continuar mi estancia hasta que, por fin, libre de ataduras con mi existencia corpórea, comprendí los susurros. Fue en aquel momento cuando por primera vez hablé con los muertos...

El culto de lo ancestral ha estado siempre en el corazón de la religión Orca. Mientras casi todas las Hordas Orcas creían que nuestros antepasados muertos nos observaban y guiaban desde las profundidades de algún perdido reino del caos, yo creía que esta noción era producto del ritual y

no de la realidad. Dentro del Torbellino del Vacío descubrí que los espíritus de los muertos perduran flotando en los vientos astrales que hay entre los mundos. Aprendí que mantenían su silenciosa vigilia sin fin sobre los clanes con la esperanza de encontrar alguna vía de escape de su tormento exánime. Entonces supe que estos espíritus de los muertos podrían ser un instrumento útil para cualquiera que pudiera atarlos a su voluntad.

Pasaron los años. Mi aprendizaje con Kilijaeden me había permitido convertirme en el Brujo más poderoso que los clanes habían visto en muchas generaciones. Mi lugar dentro de la Horda era el de un respetado líder, pero como siempre, las tensiones crecían entre los clanes. La destrucción de los Draenei no dejó nada con lo que poder alimentar a la gran bestia de la guerra. Tras siglos de violencia y guerras, por fin habíamos conquistado nuestro mundo totalmente. Sin ningún enemigo al que aplastar y sin nuevas tierras que conquistar, los clanes cayeron en un estado de anarquía total. Las más nimias disputas entre clanes conducían a una guerra abierta y a un masivo derramamiento de sangre. Aquellos jefes que intentaron asumir el puesto de Señor Supremo, pronto eran asesinados por las salvajes legiones de la desalmada Horda. Supe que había llegado el momento de reclamar el manto de poder que durante tanto tiempo había descuidado.

Rápidamente, reuní a los pocos Brujos que habían demostrado una chispa de pasión y deseo de situarse por encima de las patéticas reyertas de los clanes. A estos Brujos concedí el conocimiento de los muertos, iniciándoles en secretos rituales y comulgando con los espíritus del Torbellino del Vacío. Aquellos incapaces de canalizar este poder fueron destruidos. Después de un tiempo, se forjó un pacto entre los miembros de nuestro círculo y los espíritus oscuros cuyas energías habíamos aprendido a invocar. Utilizaría mi posición entre los Brujos para moldear los pensamientos de otros mientras ellos, cubiertos por un velo de secretismo, serían inmunes a los caprichos de las masas sedientas de sangre. Así es como nació el Consejo de la Sombra.

En pocos meses, el Consejo de la Sombra se había introducido en todos los asuntos políticos importantes de la Horda. Nada ocurría dentro de la Horda sin que lo supiéramos, y muchos eventos se produjeron por nuestros designios, tan sutilmente urdidos que incluso los jefes de los clanes eran totalmente ajenos a nuestras manipulaciones. Antes de que pasase medio año, habíamos asumido casi el control total de la interinidad de la Horda. Mientras tanto, detrás de todas nuestras maquinaciones secretas, se ocultaba la silenciosa y ominosa sombra del Demonio Kilijaeden.

Con el objeto de ampliar nuestros recursos mágicos, abrí una nueva escuela de una disciplina de la magia que llegó a conocerse como Necromancia. Comenzamos a entrenar a nuestros jóvenes Brujos en los misterios arcanos de la vida y la muerte. De nuevo, bajo el tutelaje del Daemon Kilijaeden, estos Necrólitos sondearon las artes oscuras, obteniendo - llegado el momento - el poder necesario para animar y controlar los cuerpos de los recién fallecidos. Cada victoria - cada éxito - me dejaba un vacío que no podía llenar. Me di cuenta de que el Consejo de la Sombra podría servir para mis propósitos sólo hasta cierto punto, y que por tanto requeriría mucho más poder si quería convertirme en el verdadero heraldo de nuestro destino.

El Gobierno de las Fuerzas - Medivh y Blackhand

Las cosas iban bien en la Horda. Aunque el Consejo de la Sombra pacificaba a los guerreros clanes con la promesa de escapar de aquel mundo moribundo, yo supe que éste nuevo orden - muy parecido a la guerra contra los Draenei - me proporcionaría sólo un pequeño respiro si no encontraba nuevas tierras que los Orcos pudieran conquistar. Mi preocupación por este asunto fue abruptamente interrumpida una noche cuando fui sorprendido por el sonido de unos gritos procedentes de la Torre de los Brujos. Llegué para encontrarme a muchos de los aprendices sumidos en profundos trances, con sus caras retorcidas y deformadas en máscaras de dolor. Los Brujos, a quienes interrogué detenidamente, sólo sabían decirme que habían sentido una inexplicable presencia en sus sueños. Regresé a mi Fuerte, profundamente afectado por el hecho de que fuera lo que fuese lo que había entrado en contacto con los Brujos, no había realizado ningun intento por alcanzarme a mi.

Busqué el consejo de Kilijaeden sobre esta presencia. El tambien había sido tocado por este poder - un poder que estaba mas alla de cualquier otro que él hubiera podido experimentado con anterioridad. Tanto si se trataba de la imagen de una fuerza tan poderosa que podía provocar el miedo en aquel maldito Demonio, o de mi propia agitación, huí despavorido - desplazándome sin rumbo por el Torbellino del Vacío durante lo que me pareció una eternidad.

Fue durante mi febril vuelo cuando al fin la Presencia tomó contacto conmigo. Irradió un poder desconocido, pero carecía del insensible control demostrado por Kilijaeden. Mis sentidos parecieron tomar el control del temor que me había engullido, y mi mente comenzó a razonar. Sabía que si pudiera predecir los deseos de esta fuerza, sin importar cuan poderosa fuese, podría utilizarla para alacnzar mis propios objetivos. La presencia se identificó como Medivh, un hechicero de algún lejano y distante mundo. Nos comunicamos no con palabras, sino a través de una unión mental. Su mente parecía no tener límites, pero sus pensamientos se movían tan veloces que era imposible aprender nada de él. Durante todo aquel tiempo fui consciente de que me estaba sondeando, aprendiendo más y mas acerca de los Orcos y nuestra magia. Nunca podría aprender tanto de él como el de mi, y pronto rompí el contacto con él.

La Fuerza Kilijaeden

Busqué el consejo de Kilijaeden, pero él se negó a contestar a mis preguntas. De alguna manera supe que había abandonado a sus estudiantes porque tenía miedo de éste Medivh. Me encontré dudando de nuevo de mis habilidades. ¿Podría yo rivalizar con un ser capaz de intimidar a mi propio maestro? Continué aventurándome dentro del Torbellino del Vacío durante varias semanas, pero sin olvidar nunca el origen de mis dudas acerca de mí mismo. Entonces, una noche, Medivh se me apareció en mis sueños...

¡Me temes, porque no me entiendes. Mira mi mundo y comprende tu miedo. Después, no temas más!

No tuve fuerzas para resistir lo que sucedió a continuación

... desolados y yermos páramos...

... ciénagas oscuras, palpitantes de vida...

... campos sin fin de hierba esmeralda...

... bosques de magníficos árboles...

... granjas repletas con ricas cosechas...

... aldeas de gentes fuertes y orgullosas...

Las imágenes se sucedieron, como fogonazos que pasaban demasiado aprisa para comprenderlos. Y entonces... algo. Una imagen fugaz que dejó un anhelo en mi alma...

... enterrado profundamente bajo el océano; oscuro y maltrecho, pero aún respirando...

... aún palpitando con la sangre vital de la misma tierra...

... un antiguo poder...

... antiguo y terrible...

Me desperté. Abracé la consciencia sabiendo en todo momento que el sueño había sido real. Medivh me había mostrado las maravillas de su mundo, sabiendo que la Horda no estaría satisfecha hasta que su mundo fuera nuestro...

Me reuní con los miembros del Consejo de la Sombra en relación a las visiones que habíamos tenido. Aunque había mucho por discutir acerca de las verdaderas intenciones de este Medivh, informé al Consejo de la Sombra que el medio para escapar de nuestro mundo, muy pronto sería nuestro. Buscaría la ayuda de Medivh para crear el instrumento que nos permitiera llegar hasta su mundo, y entonces sometería mos a su raza tal y como habíamos hecho con todas las que se habían enfrentado a nosotros. Aunque se había aparecido a muchos Brujos con estas imágenes de un nuevo y fértil mundo, acordamos mantener sólo entre nosotros el conocimiento de este enigmático mensaje. Aquellos Brujos al margen del Consejo de la Sombra que habían compartido las visiones fueron asesinados, ya que si se desvelaba el secreto antes de que llevar a cabo los preparativos, la Horda se dividiría y desaparecería. Pasaron semanas sin tener noticias de Medivh. Mis intentos por contactar con él fueron inútiles. Era como si hubiera borrado cualquier huella de sí mismo en el Torbellino del Vacío. Algunos miembros del Consejo abandonaron cualquier esperanza de que el hechicero regresara alguna vez.

... Entonces apareció la grieta...

Llevó un tiempo considerable el ampliar la grieta lo suficiente como para que pudiera atravesarla un Orco. Los primeros exploradores que regresaron del otro lado, parecían haberse vuelto completamente locos por lo que habían visto. Estos primeros fracasos no nos desanimaron, y las misiones posteriores confirmaron que el mundo que había más allá de esta grieta parecía similar al que se había dibujado en nuestras visiones. Con los poderes combinados de los clanes de los Brujos de la Horda y el Consejo de la Sombra, pudimos expandir la misteriosa grieta hasta crear el Portal. Este Portal fue utilizado para enviar a un gran número de Orcos a este mundo desconocido. De inmediato, se construyó un pequeño puesto al otro lado de la grieta, y se enviaron exploradores Orcos a la zona circundante.

Los agentes del Consejo de la Sombra informaron que los habitantes de este mundo se llamaban Humanos, y que sus tierras eran conocidas como Azeroth. Descubrimos que estos humanos eran una raza débil, que cultivaban sus campos y vivían pacíficamente en sus tierras. Yo temía que no fuesen a ofrecer un desafío mayor que el de los Draenei, y que por tanto no aplacasen el ansia de la máquina de

guerra Orca por mucho tiempo. Los jefes de los clanes, inmediatamente atraídos por la sed de sangre y guerra, acordaron que era el momento de dejar este mundo en extinción y reclamar los dominios de Azeroth.

Mientras el Consejo de la Sombra observaba cuidadosamente los trabajos de la Horda, las masas veían a sus jefes como sus líderes. Surgieron dos jefes que eran bien respetados y temidos por los diferentes clanes: Choigall, el Ogro Mago del clan Twilight Hammer, y Killrogg Deadeye del clan Bleeding Hollow. Se esperaba que estos poderosos líderes dirigieran la Horda hacia una rápida y salvaje victoria sobre los Humanos. Así, a medida que la Horda iba cruzando gradualmente la grieta hacia Azeroth, Choigall y Killrogg comenzaron a planear su asalto contra el fuerte Humano de Stormwind.

El ataque contra Stormwind fue catastrófico. Nuestros ejércitos, esperando encontrar una débil resistencia, cargaron a descubierto contra el fuerte enemigo. Sorprendentemente, los soldados humanos mantuvieron a raya a nuestras fuerzas. Luego enviaron guerreros montados en musculosas bestias para devastar a nuestras tropas. Los Humanos forzaron nuestras tropas a retroceder hasta los pantanos que rodeaban nuestro puesto y el Portal donde, sólo gracias a la invocación de las neblinas sombrías, pudimos escapar. Esta decisiva y humillante derrota condujo a la Horda al caos. Choigall y Killrogg se culpaban mutuamente, aduciendo la incompetencia del otro como motivo del fracaso, y los Orcos rápidamente se polarizaron en facciones que apoyaban a cada uno de los dos jefes. El Consejo de la Sombra buscó desesperadamente un remedio ante la violencia que a buen seguro seguiría a aquello, pero la voluble naturaleza de los Orcos hizo imposible que atendiesen a razones o sabiduría. Me di cuenta de que la Horda necesitaba un líder fuerte que pudiera unificar a los clanes bajo su control - y que los mantuviera en su sitio. Así fue como oí hablar por primera vez de Blackhand el Destructor...

Blackhand, jefe del joven clan de Blackrock y jinete del Brazo de Sythegore, era muy respetado por casi todos los Orcos de la Horda. Más importante aún, era extremadamente lascivo, lo que le hacía fácilmente corruptible. Con ayuda del Consejo de la Sombra situé al ansioso Blackhand en el envidiado trono de Jefe de Guerra. Hay que reconocer que Blackhand era un implacable dictador que inspiraba terror y odio entre sus guerreros. Mientras la Horda realizaba ataques por sorpresa bajo el mando de Blackhand y el resto de los jefes consentían en delegar el control en él, yo era el que dictaba la política chantajeando y sobornando a Blackhand.

Con la ascensión de Blackhand a Jefe de Guerra, se restauró el orden entre la Horda. Yo recibí una nueva visita de Medivh, que apareció con más control sobre sus poderes, pero con menos control de su mente. Pidiendo a la Horda que destruyera el reino de Azeroth, para hacerle gobernante de sus pueblos, Medivh ofrecía toda suerte de tesoros y chucherías. Le aseguré que su mundo estaba a punto de ser nuestro y que no tenía nada con que persuadir a la Horda para aceptar sus deseos. Su rostro se descompuso en una retorcida mueca y me mostró la imagen de una tumba antigua sobre la que estaba grabado el nombre de Señor de los Demonios Sargeras. ¡La Tumba de Sargeras! ¡El Señor de los Demonios que había instruido a mi propio tutor Kilijaeden, estaba enterrado en este pequeño y patético mundo! El destino había decidido descargar todo su peso sobre mis hombros, ya que Kilijaeden me había contado que la Tumba perdida contenía el poder absoluto - el suficiente como para que quien lo controlase fuera un dios viviente. Medivh prometió indicarme la ubicación de la Tumba sólo si utilizaba a la Horda para destruir a sus enemigos...

Así, la Horda Orca declaró la guerra al reino de Azeroth.

La Primera Guerra de la Ascensión de los Orcos

Tomamos las tierras de Azeroth de los humanos y arrasamos todo lo que encontramos. Mi asesino personal, Garona el Semi-Orco, ejecutó al Rey líder de Azeroth, Llane, y me trajo su corazón. Aunque la Horda dominaba Azeroth y a los patéticos gusanos que lo defendían, mis propios planes encontraron serios obstáculos.

Una pequeña banda de guerreros Humanos cayó sobre la Torre de Medivh y se enfrentaron al hechicero loco en un combate directo. Mientras su cuerpo era apuñalado y despedazado por las espadas de Azeroth, Medivh comenzó a transmitir ondas telepáticas traumáticas a través del plano astral que fácilmente hicieron añicos incluso mis formidables defensas. Intenté llegar a la mente del mago y robar la ubicación de la Tumba de él directamente, pero antes de descubrir su localización, Medivh fue asesinado por los soldados de Azeroth. Al estar dentro de su mente en el momento de su muerte temporal, sufrí un masivo bloqueo psíquico y caí en estado catatónico.

Durante semanas dormí como si estuviera muerto, vigilado estrechamente por mis fieles Brujos. Cuando finalmente desperté, fui informado del fulminante cambio de la balanza del poder dentro de la Horda. Blackhand había sido asesinado. Sin mi magia y consejos para ayudarle, Blackhand cayó presa de un ataque por sorpresa lanzado por uno de sus generales más fuertes y de confianza - Orgrim Doomhammer. Orgrim consolidó rápidamente su poder dentro de la Horda, justificando el asesinato de Blackhand con la incompetencia del Destructor como Jefe de Guerra - jurando bajo falso testimonio que apoyaron sus seguidores.

Parecía que la mano del destino me había dado una buena bofetada. Orgrim se adentró en las interinidades de la Horda, y no dejó piedra sobre piedra. En un momento dado, sus espías capturaron a mi sirviente Garona y bajo una intensa y agonizante tortura, la obligaron a revelar la existencia y ubicación del Consejo de la Sombra. Era más débil de lo que había esperado.
Sospechando que el Consejo de la Sombra era una amenaza para su control sobre la Horda, Doomhammer condujo a sus Jinetes de Lobos en un ataque por sorpresa contra mi Ciudadela, cerca de las ruinas del Fuerte de Stormwind. Los Brujos, sorprendidos y sin estar preparados para el asalto de Orgrim, mantuvieron a raya a la Horda tanto como aguantó su magia. Sin tener tiempo para descansar o reponer energías, los Brujos cayeron ante la ira de Orgrim. Al final, Doomhammer salió victorioso. Todos los Brujos supervivientes fueron marcados como traidores a la Horda. Las ejecuciones públicas fueron muy eficaces debilitando mi posición y fortaleciendo la suya...

Fui llevado ante Orgrim e interrogado intensamente acerca de mi implicación con el Consejo de la Sombra. Al estar debilitado por la violenta y repentina muerte de Medivh, así como por las energías que había empleado durante la batalla, me di cuenta de que no estaba en posición de amenazar o dañar al Jefe de Guerra. Orgrim me dejó muy bien claro que la Horda estaba bajo su control, y que él no era tan fácil de manipular como su antecesor. El brillo en sus ojos y el acero que esgrimía hablaban por sí solos de sus intenciones, pero no me vencería tan fácilmente. Aunque él pudiera tener la sartén por el mango, le recordé que con la muerte de los Brujos, yo era el único brujo verdadero que quedaba en la Horda. Orgrim, irreflexivo por victoria, estuvo de acuerdo en que quizá yo podría serle útil, y consintió en dejarme con vida - por su gracia. Hice voto en silencio de que alg n día se llevaría aquellas palabras a su tumba.

Aunque sus sospechas sobre mi nunca llegaron a desaparecer del todo, conseguí convencer al Jefe de Guerra que los Jinetes se estaban preparando para unirse a los hijos de Blackhand en una revuelta contra él. Aunque esto no era cierto, Orgrim ya sospechaba de Rend y Maim, y por tanto desbandó a la multitud de Jinetes de Lobos enviándoles a las diferentes compañías de Gruñones. Para demostrar mi lealtad hacia Orgrim y la Horda, prometí crear una legión de jinetes no muertos que le serían completamente leales sólo a él. Aunque Doomhammer no confiaba demasiado en mí, la idea era lo bastante atractiva como para permitirme recluirme y crear esta nueva legión.

Incluso con la ayuda de mis Necrolitos, no fui capaz de sacar adelante a esta fuerza de muertos vivientes. Fracaso y debilidad era todo lo que aquellos esbirros podían ofrecerme, hasta que tuve la certeza de que aunque sus espíritus fueran voluntariosos, era la carne lo que era débil. Los reuní a todos en un gran altar construido con Ironwood y Blackroot donde, mediante la ayuda de un oscuro encantamiento, tomé las vidas de todos y cada uno de ellos. En el sangriento despertar de sus ejecuciones, los Necrolitos alimentarían mi creación del perfecto siervo no muerto.

Utilizando los pocos recursos que todavía controlaba dentro de la Horda, conseguí muchos de los cadáveres de los hacía tiempo caídos Caballeros de Azeroth. Dentro de aquellas retorcidas y putrefactas formas, infundí las esencias de los más grandes miembros del Consejo de la Sombra, quienes estaban terriblemente deseosos de regresar al plano mortal para sembrar de nuevo el terror y la destrucción. Entregué a cada uno de los jinetes oscuros un cetro enjoyado que les permitiría concentrar los poderes antinaturales esgrimirían. En el interior de estas joyas había insuflado la salvaje magia necromántica de los Necrolitos recién muertos. Así nacieron los Caballeros de la Muerte.

Orgrim Doomhammer estaba encantado con estos Caballeros de la Muerte. Aunque los espíritus del Consejo de la Sombra permanecían leales a mí, aparentaban apoyar sin reservas al Jefe de Guerra. Orgrim estaba muy satisfecho con el cumplimiento de mi promesa, y me permitió dedicarme a mis propios asuntos. Seré paciente y esperaré mi momento, pretendiendo ser el fiel sirviente hasta que llegue la hora de demostrar a este novato presuntuoso y

alborotador quién es el más poderoso de los dos. Mis planes de descubrir la Tumba de Sargeras siguen existiendo. He reunido al clan Stormreaver para que me apoye cuando por fin llegue el momento de atacar a Orgrim por sus crímenes insolentes contra mi persona...

Ese día está cerca - y Doomhammer no puede saber qué terrores le esperan,

porque yo soy Gulidan...

Soy la oscuridad encarnada.

No seré rechazado.

CLANES DE LA HORDA

Clan Blackrock

Jefe: Orgrim Doomhammer

Color del Clan: Rojo

Historia: Aunque los años de guerra han reducido su número, el clan Blackrock sigue siendo el más fuerte de la Horda. Gobernado durante muchos años por Blackhand el Destructor, el clan Blackrock se hizo enseguida con el poder y fue responsable de innumerables victorias contra los Humanos en la Primera Guerra. Orgrim Doomhammer - también conocido como el Apuñalador - asesinó al implacable pero descuidado Blackhand, y se erigió a sí mismo en jefe del clan y Jefe de Guerra de la Horda. El clan Blackrock continúa dictando el curso de la guerra intimidando a los clanes menores de la Horda para seguir el liderazgo de Orgrim. Las fuerzas del clan Blackrock son fanáticamente leales a Doomhammer y le servirán con sus vidas.

METZEN · 95

Dominios: Blackrock Spire, Azeroth.

Clan Stormreaver

Jefe: Gulidan el Brujo

Color del Clan: Azul

Historia: Los Stormreaver son un pequeño pero poderoso clan cuyos orígenes están marcados en la historia de la Horda desde su llegada a Azeroth. Como el último de su clase, el Brujo Gulidan mantiene el control absoluto sobre su clan. Gulidan, quien gobernó en secreto la Horda a través de su inconsciente mascota Blackhand, descubrió que mezquino Doomhammer no albergaba la más mínima confianza o aprecio hacia él. Esto obligó a Gulidan a fundar a los Stormreaver para protegerse a sí mismo de cualquier acción que Orgrim pudiera emprender en su contra. Con el apoyo de su clan, Gulidan pretende encontrar la Tumba perdida de Señor de los Demonios Sargeras. La leyenda dice que esta Tumba contiene un poder inimaginable, un poder que Gulidan quiere poseer.

Dominios: Stormwind, Azeroth y Balor, Azeroth

Clan Twilight Hammer

Jefe: Choigall el Ogro Mago

Color del Clan: Violeta

Historia: Obsesionado con la noción de que la Horda es el mensajero de la condenación apocalíptica de todas las tierras que ataca, el clan Twilight Hammer siente una sacrosanta satisfacción ante la destrucción de todo lo que encuentra. Dirigido por el sibilino Ogro Mago Choigall, el clan Twilight Hammer tiene fuertes lazos con Gulidan y el clan Stormreaver. Su lealtad hacia la Horda no es tan fuerte como su creencia en su sagrada misión de destrucción.

Dominio: Northshire, Azeroth

METZEN · 55

Clan Black Tooth Grin

Jefe: Rend y Maim, los hijos de Blackhand

Color del Clan: Negro

Historia: El clan Black Tooth Grin formaba parte originalmente del clan Blackrock, pero se produjo un escisión antes de que la Horda se trasladase a Azeroth. Tras la deposición de su padre como Jefe de Guerra por Orgrim Doomhammer, Rend y Maim decidieron obtener el control sobre su propia facción dentro de la Horda, sin oponerse directamente al ascenso de Doomhammer al poder. Al clan Black Tooth Grin, así llamado por la costumbre de cada uno de sus miembros de arrancarse un diente para simbolizar su lealtad al clan, se le encarga la protección y conservación del Portal maldito. La unidad del clan Black Tooth Grin podría verse gravemente resentida si surgiese la oportunidad de que Rend y Maim reclamasen el puesto de su padre y vengasen su muerte.

Dominio: Black Morass, Azeroth

METZEN · 55

Clan Bleeding Hollow

Jefe: Killrogg Deadeye

Color del Clan: Verde

Historia: El clan Bleeding Hollow fue uno de los más grandes de la Horda antes de cruzar a Azeroth. Dirigido por el anciano Killrogg, el clan Bleeding Hollow encarna el incansable salvajismo necesario para tener muchos años de éxitos en las guerras de los Orcos. Dado su impecable rendimiento en batalla, han recibido el honor de supervisar las operaciones de refinería en las tierras ocupadas de Khaz Modan. Fieles al clan Blackrock, estos veteranos guerreros sitúan las necesidades de la horda por encima de todo lo demás.

Dominio: Ironforge, Khaz Modan

METZEN · 55

Clan Dragonmaw

Jefe: Zuluhed el Whacked

Color del Clan: Blanco

Historia: Dirigidos por el shamán Zuluhed, el clan Dragonmaw es una facción pequeña y distinguida de la Horda. Con un legado que se remonta a los tiempos anteriores a los Brujos, los Dragonmaw se apresuraron en convertirse en uno de los más decididos partidarios de Blackhand en Azeroth. Después de su muerte, Dragonmaw honró su lealtad hacia Blackhand poniéndose al servicio de sus hijos y el clan Black Tooth Grin. Utilizando magia ritual esgrimida por el anciano shamán, el clan Dragonmaw fue responsable de la captura de la Reina de los Dragones, Alexstraza, y la actual subyugación de los Dragones a la Horda en Azeroth.

Dominio: Grim Batol, Khaz Modan

Burning Blade

Jefe: Ninguno

Color del Clan: Naranja

Historia: Burning Blade no es tanto un clan como una fuerza elemental de la naturaleza. Caótico e impredecible, el clan Burning Blade es una hermandad de los Orcos dementes cuyo único objetivo es arrasar, saquear y destrozar sin preocuparse en absoluto por su propia seguridad. Este enjambre sin líder está bajo la constante vigilancia de los Ogros - para ser lanzados por los clanes en tiempos de gran necesidad. El clan Burning Blade no es leal a nadie y atacará a cualquiera que perciba como una amenaza - incluso a sus compañeros Orcos.

Dominio: Nómada.

UNIDADES TERRESTRES DE LA HORDA ORCA

Peón

El apelativo Peón denota el rango más bajo entre las filas de la Horda Orca. Inferiores en las habilidades de importancia, estos perros están relegados a tareas menores como talar árboles y minar oro. Su trabajo también es necesario en la construcción y mantenimiento de los edificios necesarios para soportar las vastas filas y el ataque de la Horda. Totalmente alienados, los Peones Orcos se dejan esclavizar agradecidos para complacer a sus amos.

Gruñón

Aquellos Orcos que consiguen distinguirse lo suficiente en las artes de la guerra como para recibir el entrenamiento de Gruñón, personifican el implacable espíritu de la Horda. Equipados con poderosas hachas y curtidas armaduras, están preparados para enfrentarse a la muerte. Consagrados a la Horda y a sus clanes, los Gruñones sienten una auténtica lascivia por la batalla - ansiando únicamente lanzarse al campo de la carnicería y tener una muerte sangrienta rodeados por sus enemigos caídos.

Lanzador de Hachas Troll

Los Trolls de Lordaeron han sufrido siglos de guerras por culpa de Humanos, Enanos y Elfos. La aparición de la Horda Orca les ha dado la oportunidad de aliarse con espíritus afines con los que poder vengarse de sus muchos enemigos. Más ágiles que los brutales Orcos, los Trolls emplean hachas de lanzar - junto con una astuta estratagema de ataque y retirada - para caer sobre sus enemigos. Esta combinación de velocidad, distancia y la habilidad para derribar amenazas de los cielos, les convierte en una valiosa adición a la Horda Orca.

Berserker Troll

Los Berserkers son una secta de Trolls sedientos de sangre dedicada a la total aniquilación de sus odiados enemigos, los Elfos. Víctimas de numerosos experimentos con extraños productos químicos y pociones creados por los Alquimistas Goblin, los Berserkers han obtenido muchas habilidades extrañas que los hacen absolutamente imparables en el campo de batalla. Los Berserkers son más fuertes y resistentes que la mayoría de los Trolls, y se transforman en un auténtico y eficaz ciclón de muerte y destrucción.

Ogro

Los Ogros son los monstruosos aliados bicéfalos de los Orcos que fueron traídos a través del Portal por el Brujo Gulídan tras la Primera Guerra para actuar como refuerzos en su empresa por terminar con las innecesarias luchas internas entre los clanes Orcos. Debido a las constantes discusiones entre sus dos cabezas, los Ogros demuestran menos inteligencia que el más insignificante de los Peones. Su increíble fuerza y antinatural resistencia, les convierte a pesar de todo en unos de los más feroces guerreros de la Horda.

Ogro Mago

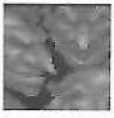
Los Ogros Mago eran originalmente una pequeña banda de refuerzos extremadamente leales, transformados por Gulídan en intrigantes y maliciosos hechiceros. Profanando y pervirtiendo la magia Élfica de la Piedra Rónica de Caer Darrow, Gulídan fué capaz de imbuir las habilidades mágicas de las Brujos que habían muerto hacía ya mucho tiempo, en los cuerpos de estos inconscientes huéspedes. Una vez estúpidas moles, los Ogros Magos transformados pueden ahora dirigir su magia mortal con tanta facilidad como sus primos menores lanzarían un golpe demoledor al cráneo de cualquiera lo bastante estúpido como para interponerse en su camino. Los Ogros Mago también son extremadamente intrigantes e insidiosos - sirviendo a la Horda sólo como les parece.

Catapulta

Afilados cuernos, teñidos con la sangre de aquellos lo bastante desafortunados como para caer a su paso, anuncian el avance de la Catapulta Orca. Cuando se acerca al campo de batalla, su desagradable visión basta para hacer que los débiles Humanos huyan despavoridos por el terror. Estas inmensas máquinas con ruedas, lanzan proyectiles incendiarios que explotan al hacer impacto en su objetivo. La potente fuerza destructiva de estas máquinas de guerra, las ha convertido en una de las unidades más temidas y respetadas de la tierra.

Caballero de la Muerte

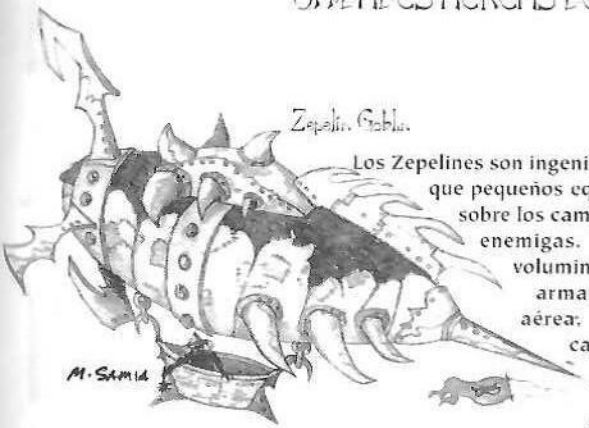
Estos soldados de la oscuridad fueron creados por Gulidan para reemplazar a los clanes de los Brujos asesinados. Formados a partir de los cadáveres de los Caballeros de Azeroth caídos en las últimas batallas de la Primera Guerra, estas abominaciones fueron imbuidas con la esencia etérea del Consejo de la Sombra. Potenciados con energías mágicas extraídas de los Necrólitos asesinados, los Caballeros de la Muerte esgrimen un arsenal de conjuros necrománticos y elementales que siembran la muerte entre los enemigos de la Horda.



Escuadrón de Demolición Goblin

Los maliciosos Escuadrones de Demolición Goblin son conocidos por toda la Horda gracias a su increíble aptitud para la destrucción. Estos diabólicos Goblins están invariablemente armados con explosivos altamente volátiles; que les permiten volar por los aires estructuras y arsenales enemigos. Aunque los Escuadrones de Demolición son tremendamente impredecibles e insubordinados, se han hecho imprescindibles para los planes de conquista de la Horda.

UNIDADES AÉREAS DE LA HORDA

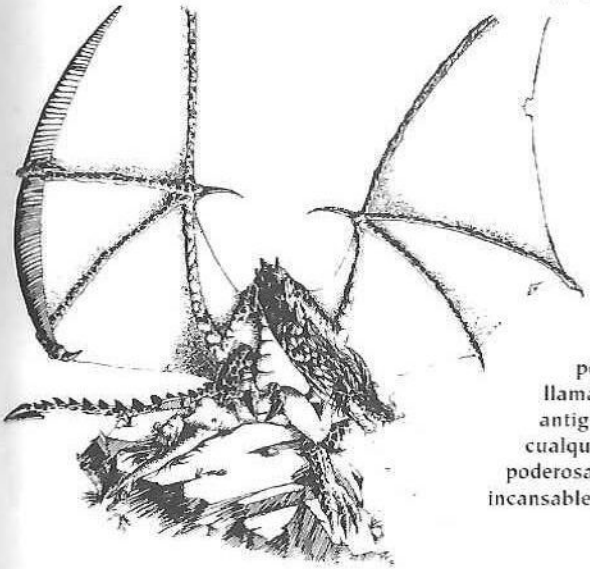


Zepelín Goblin

Los Zepelines son ingeniosos inventos que permiten que pequeños equipos de Goblins se eleven sobre los campos y espíen las posiciones enemigas. Los Zepelines son voluminosos, de aspecto extraño y no poseen armamento alguno. Su maniobrabilidad aérea, su amplio campo de visión, y la capacidad de detectar unidades submarinas, los han convertido en parte integrante de la red de espionaje de la Horda.

Dragón

Los Dragones son nativos de las inexploradas tierras del norte de Azeroth. Solitarios por naturaleza, los Dragones han tenido poco contacto con sus vecinos de Azeroth a lo largo de los siglos. Rens y Maim, los Jefes del clan Black Tooth Grin, maquinaron la captura de la Reina de los Dragones Alexstraza y le encargaron la misión al clan Dragonmaw. Con su Reina cautiva, estas majestuosas criaturas han sido obligadas a una inapelable servidumbre a la Horda - ocupándose el clan Dragonmaw de criar a su progenie para despedazar a los enemigos de la Horda.

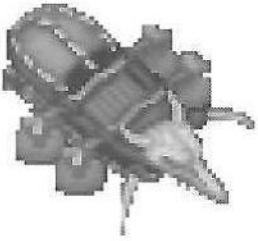


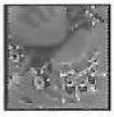
Combinando sus increíbles poderes destructivos con un agudo intelecto, los Dragones representan la fuerza más poderosa de la Horeda. La devastadora llamarada que surge de las bocas de las antiguas serpientes, puede encargarse de cualquier número de enemigos, mientras sus poderosas alas les permiten surcar los cielos incansables.

UNIDADES NAVALES DE LA HORDA

Aceitero

El Aceitero de la Horda es una nave austera, ya que su propósito es transportar cargamentos - no armas o tropas. El Aceitero, siendo poco más que una serie de maderos, huesos y bodega, está tripulado por una banda de Orcos apenas más capacitados que los ínfimos Peones. Además de pilotar la nave, la tripulación del Aceitero realiza tareas equivalentes a las de un Peón - construir Plataformas de Aceite y llevar su cargamento a la base para su proceso y posterior uso según los designios de sus amos.





Destructor Troll

Los Destructores Troll son grandes botes veloces de aspecto extremadamente desagradable, diseñados para abrirse paso a través de las líneas de las armadas enemigas e infligir el máximo daño posible a los veleros enemigos y su soporte aéreo. Los salvajes tripulantes Troll están deseosos de entrar en combate contra los barcos de la Alianza, y esperan ansiosos cualquier oportunidad de vérselas mástil con mástil contra los Destructores Elfos.

Transporte

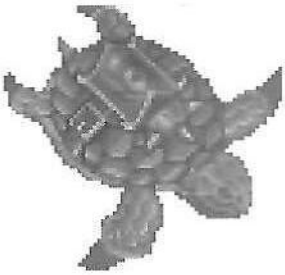
Los Transportes son inmensos barcos esqueletales cargados con tropas de la Horda que deben atravesar grandes masas de agua. Lentos y pesados, los Transportes confían en su protección mágica para repeler los ataques enemigos. Aunque se sabe que la Horda defiende sus Transportes con Destructores y Buques de Guerra, algunas tripulaciones temerarias atravesarán una batalla naval con tal de desembarcar a sus tropas en tierra firme.

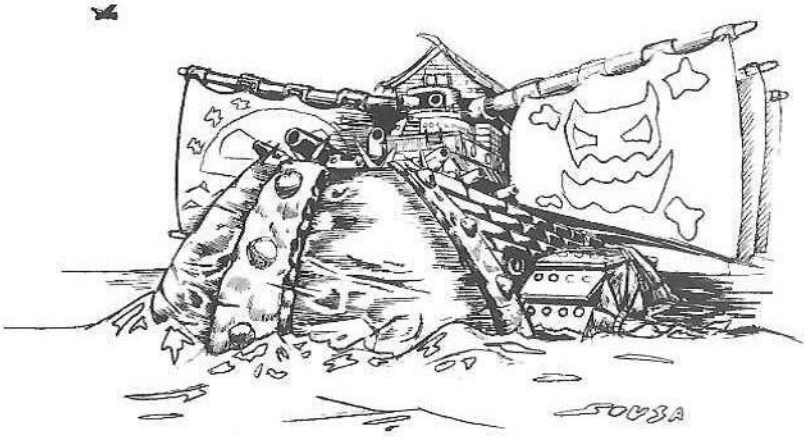
Buque de Guerra Ogro

Estas gigantescas naves de guerra son el principal armamento de la oscura armada de la Horda. Pesadamente armados y protegidos, los Buques de Guerra son auténticas fortalezas flotantes que constituyen el mayor instrumento de destrucción de las fuerzas navales de la Horda. Aunque no son tan rápidas como los Destructores Troll, estas peligrosas naves han llegado a convertirse con gran rapidez en el terror de los mares de Azeroth por el incansable acoso que llevan a cabo contra la Alianza.

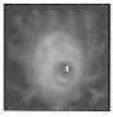
Tortuga Gigante

Estas Tortugas Gigantes marinas son nativas de los mares del sur, y fueron capturadas por el clan Stormreaver. Pacificadas mediante poderosos hechizos de control, estas formidables monstruosidades están equipadas con carlingas impermeables emplazadas sobre sus conchas y son utilizadas como naves Orcas sumergibles. Ocultas bajo las olas, las Tortugas Gigantes pueden acercarse a los incautos barcos enemigos e informar de su posición a la flota de la Horda, ya que sólo son visibles para las Torres, criaturas del aire y otros veleros sumergibles. Los atrevidos Goblins que las controlan se dedican a destruir naves enemigas lanzando peligrosos contenedores impulsados a vapor que contienen líquidos altamente volátiles que pueden perforar incluso el más fornido armazón.





Conjuros de Ogro Mago



Ojo de Kilrogg

El Ogro Mago crea una aparición flotante en forma de globo ocular que puede dirigir libremente por el aire para espiar los campamentos y ejércitos enemigos. Llamado así por el gran líder del clan Bleeding Hollow, este Ojo siempre alerta transmite su vista a quien lo ha creado, proporcionándole conocimiento del terreno por el que vaga y las criaturas que en él se encuentran. El Ojo se desvanece después de un tiempo, dejando al Ogro Mago con el conocimiento del terreno.

Sed de Sangre

Este encantamiento se utiliza para imbuir una insaciable sed de sangre en un guerrero aliado, provocando en él una ira salvaje y ciega. Un guerrero que sienta esta Sed de Sangre infligirá más daño a su oponente del que haría normalmente. Aunque este conjuro no tiene efecto permanente sobre su objetivo, se sabe que ya ha llevado a más de un Orco sediento de sangre más allá del límite.

Runas

El uso de las antiguas y poderosas Runas permite al Ogro Mago tender una peligrosa trampa para aquellos infelices que caigan en ella. Cuando estas Runas explotan, causan un daño masivo a cualquiera que estuviese sobre ellas, así como en la zona adyacente. Aquellos que sean diligentes y atentos verán un leve brillo de la Runa cuando se acerquen a ella. Las fuerzas caóticas que configuran este encantamiento no saben discernir entre aliados o enemigos, y matarán tanto a unos como a otros. Recuerda bien esta advertencia, ya que incluso estar cerca de estas Runas puede ser peligroso - cuando su "envoltura" se disuelve, explotan como si se hubiera activado su magia.

CONJUROS DEL CABALLERO DE LA MUERTE

Toque de la Oscuridad

Envolviendo sus cetros con la oscura esencia de Hel, los Caballeros de la Muerte son capaces de extraer la energía vital de aquellos a quienes alcancen con su mano. Su habilidad para hacer esto a corta distancia, convierte este ataque en una peligrosa amenaza. Aunque los efectos de este conjuro son abominables para los vivos, el Toque de la Oscuridad no es más que un encantamiento menor del arsenal de estos viles caballeros.

Espiral de la Muerte

La Espiral de la Muerte es una variación particularmente potente del conjuro del Toque de la Oscuridad. Canalizando los poderes necrománticos del submundo a través de su forma fantasmal, el Caballero de la Muerte crea un campo de energía oscura que sustrae la energía vital de cualquiera que entre en contacto con él. Entonces esta fuerza vital es consumida - reponiendo por tanto la fuerza del objetivo, sea amigo o enemigo. El helado abrazo de la muerte puede ser beneficioso. para aquellos que saben cómo controlarlo.

Aceleración

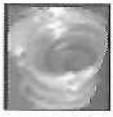
Incrementando mágicamente la velocidad a la que le cuerpo genera energía vital, el hechicero puede otorgar una gran velocidad a cualquier ser. Todas las acciones del objetivo del conjuro son más rápidas que las de un adversario común - lo que supone una evidente ventaja en el campo de batalla. Los efectos del conjuro sólo persisten un breve lapso de tiempo.

Armadura Sacrílega

Este antiguo conjuro Necromántico transforma una porción de la fuerza vital del recipiente en una armadura etérea y fantasmal. Esta armadura espectral absorbe entonces el daño producido por cualquier ataque dirigido a quien la lleva, pero sólo durante un tiempo limitado. Cuando la magia que vincula esta armadura con su huésped cesa, también desaparece la invulnerabilidad que otorga.

Muerte y Putrefacción

Las apócrifas y arremolinadas nubes conjuradas por los Caballeros de la Muerte, pueden provocar que cualquier cosa a su paso se pudra y descomponga. El vapor creado por Muerte y Putrefacción puede consumirlo todo - carne, huesos, madera e incluso el metal más resistente. Pesadamente cargadas con sustancias básicas, estas nubes descienden y se dispersan rápidamente, dejando sólo sufrimiento tras de sí.



Torbellino

Esta concentración de los vientos del submundo hace que cualquiera que quede atrapado en su interior, sea sacudido con gran fuerza y violencia. Los huesos se parten fácilmente y las velas se rompen con el continuo girar de estos fieros vientos. El aullido de estos vientos imposibilita ningún tipo de acción a aquellos que están atrapados dentro del Torbellino, dejando a los desgraciados totalmente inútiles hasta que la magia se apaga.

Reanimar a los Muertos

Esta oscura magia es el legado final de los Necrólitos Orcos que fueron destruidos poco después de la Primera Guerra. El Caballero de la Muerte puede animar los cadáveres de los recién muertos y ordenar a estas monstruosidades que ataquen a sus enemigos. Este aterrador conjuro es el poder supremo de los Caballeros de la Muerte, ya que sirve para aumentar las fuerzas de la Horda con vastos ejércitos de Muertos Vivientes.

EDIFICIOS ORCOS

Granja de Cerdos

Las Granjas proporcionan el sustento crudo necesario para mantener a los esclavos y a los ejércitos del campo de batalla. Sin un suministro de alimento suficiente, no se pueden adquirir nuevas unidades. La dieta fija de los Orcos - al igual que la de sus hermanos Trolls y Ogros - se basa en la carne fresca. Para satisfacer su hambre de carne cruda, se atrapan y crían Jabalíes salvajes. Abundantes en muchas regiones, se han convertido en el plato favorito de la Horda (junto con una jarra de Vino de sangre).

Gran Salón

Esta estructura sirve para muchos propósitos, como lugar de reunión y centro de comando, para muchos asentamientos Orcos. Inútiles para la batalla, los inferiores Peones se entrenan aquí para realizar las tareas básicas de construcción, reparación y recogida de oro y madera. También aquí se almacenan las materias primas para su proceso y distribución. El Gran Salón es siempre un centro de gran actividad debido al duro trabajo que realizan los laboriosos Peones para complacer a sus amos. Cuando los asentamientos fructiferan y prosperan, requiriendo por tanto defensas más resistentes, el Gran Salón puede ser reforzado para convertirse en Fuerte.

Barracones

Siendo la estructura más honrada en cualquier comunidad Orca, los Barracones albergan todos los medio necesarios para entrenar a las tropas Orcas, Troll y Ogras para la batalla. El entrechocar del frío acero y los gritos de guerra de los Lanzadores de Hachas Troll, se escuchan desde el amanecer hasta el crepúsculo - sirviendo como constante recordatorio de la mentalidad guerrera de la Horda.

Serrería Troll

Labrada en el tronco de un antiguo árbol de Ironwood, la Serrería Troll es parte importante de la operación de proceso de madera de la Horda. Los Trolls, habiendo vivido en los bosques del lejano norte durante siglos, han diseñado un método único de tala. Tratando un grupo de árboles con un volátil disolvente químico, los Trolls pueden matar y debilitar grandes zonas boscosas. Aunque es extremadamente peligroso para los Peones y la tierra, este lugar aumenta la eficacia del proceso de la madera. Los Trolls se han aficionado bastante al uso de un tipo especial de hacha arrojadiza. La manufactura y uso de este arma son objeto de constantes perfeccionamientos. Los Berserkers Troll frecuentan a menudo los árboles de Ironwood para digerir las pociones que allí les entregan los Alquimistas Goblin. Estas pociones les permiten arrojar sus hachas a distancias mayores o agudizar su vista. También se dice que la velocidad de curación aumenta si se ingiere la poción adecuada. Este proceso de regeneración es uno de los más distintivos e increíbles poderes de los Berserkers Troll.

Herrería

Los Orcos que viven y trabajan en las Herrerías son veteranos guerreros. Comprendiendo el valor de un acero fuerte, siempre están desarrollando nuevas técnicas y métodos para mejorar sus armas o la calidad de sus armaduras. El acero que forjan es esencial en la fabricación de la devastadora Catapulta, y su habilidad también contribuye a la manufactura de los extraños artefactos mecánicos que se utilizan para mejorar la puntería y fuerza de estas grandes máquinas. Su experiencia es a menudo requerida para la construcción de estructuras avanzadas.

Torre Vigía

Watch

Guard

Cannon

Elevándose por encima de las copas de los árboles, las Torres Vigía parecen primitivas chozas hechas con huesos animales y gigantescos colmillos de toda clase. Estos insustanciales - pero enormemente útiles - puestos de vigilancia son ideales para avistar a los cobardes Humanos desde las alturas, haciéndose imprescindibles en la defensa de cualquier asentamiento Orco. Estas estructuras se pueden mejorar para lanzar mortales proyectiles sobre los enemigos que se aproximan, o para arrojar una lluvia mortal sobre sus enemigos de tierra y mar.

Astilleros

Aunque parecen una disposición al azar de piedra, mortero y madera barata, los desvencijados Astilleros Orcos son quizá la estructura más importante de la maquinaria de guerra de la Horda. Como lugar de construcción de Buques de Guerra, Transportes y Aceiteros, los Astilleros sirven como nexo vital entre los clanes esparcidos por todo Lordaeron. Estos lugares también poseen los elementos necesarios para el proceso de aceite, permitiendo así que los Aceiteros lleven allí su valiosa carga. Los Astilleros están mantenidos por perezosos y chapuceros Orcos que de alguna forma, se las apañan para llevar la producción y el mantenimiento al día.

Fundición

Conocida por el trío de columnas de humo que rodean a esta estructura, la Fundición sirve para crear los inmensos armazones y letales cañones que se pueden encontrar en las mejores naves de guerra Orcas - el Buque de Guerra. Abismalmente oscuros y exudando un calor antinatural, las Fundiciones está llenas de una acre capa de humo y cenizas - haciendo que los Orcos se sientan como en casa cuando visitan estos lugares. El calor emana de todas las aberturas mientras los trabajadores de la Fundición rellenan moldes para nuevos cañones o producen atronadores ruidos dando forma al metal para crear nuevos armazones.

Refinería de Aceite

La Refinería de Aceite utiliza las alargadas y arqueadas tuberías que hay a cada lado de la estructura para bombear el aceite de los Aceiteros hasta las bodegas de proceso. Construidas a la orilla del mar, las Refinerías se encuentran bajo la constante amenaza de un ataque naval. Ya que la Refinería permite procesar el aceite de una forma más eficaz, es corriente ver cerca de ellas varios buques de guerra estratégicamente emplazados para la defensa de esta estructura.

Fuerte

Las inmensas y afiladas espiras del Fuerte Orco recuerdan constantemente a la Horda su poder y dominio. Como centro de los grandes asentamientos Orcos, el Fuerte puede procesar los recursos de la misma forma que el Gran Salón - y el vigilante puede conseguir aumentar la producción de oro a costa de los penosos gusanos que tiene a su mando. Estas impresionantes estructuras de acero y roca utilizan una técnica en su construcción que sirve como barrera, reduciéndose así el daño producido por las fuerzas atacantes. Convencidos de su innata superioridad como guerreros, los Berserkers Troll y los Ogros sólo actuarán bajo las órdenes de un vigilante que haya demostrado que puede establecer un Fuerte. Cuando la necesidad y los recursos lo impongan, el Fuerte puede ser reforzado y reformado para convertirse en Fortaleza.

Foso de Ogros

Tras ser entrenados en los rudimentos del combate en los Barracones, los Ogros se congregan en estos fríos lugares para aumentar su resistencia, fuerza y velocidad. Estos titanes bicéfalos aumentan su formidable fuerza tomando parte en competiciones que implican el lanzamiento y pulverización de inmensas rocas. Esto sirve para aumentar sus ya formidables fuerza y resistencia - aquellos que escapan de un puñetazo de un Ogro, son lo bastante listos para no volver a acercarse a uno jamás en su vida. Incluso los medio tontos Peones no se atreven a acercarse a este lugar, ya que gigantescas rocas tienden con frecuencia a encontrar las cabezas de visitantes distraídos.

Altar de las Tormentas

Labrados a partir de la Piedra Rúnica de Caer Darrow, los Altares de las Tormentas canalizan oscuras energías arcanas a través de las figuras de bronce que los coronan, pervirtiendo así la magia Élfica innata en la Piedra Rúnica. Estas energías, perdidas cuando los Brujos Orcos fueron destruidos por Doomhammer, se utilizan ahora para crear los poderes de los Ogros Mago. Es aquí donde los Ogros Mago reciben nuevos conjuros y habilidades que les ayudan en su lucha contra la Alianza. El resto de la Horda evita el Altar porque las intensas energías que emanan de su fría superficie podría ser insana.

Alquimista Goblin

Los maníacos y brillantes Alquimistas Goblin son expertos en productos químicos volátiles, y extraños artefactos mecánicos. Habiendo construido Zepelines para surcar los cielos del campo de batalla, así como inventado las carlingas para pilotar a las esclavizadas Tortugas Gigantes, lo Goblins han desafiado las leyes de la naturaleza. También crean devastadores explosivos que utilizan sus primos, los Escuadrones de Demolición Goblin. Los Alquimistas encuentran un peculiar deleite en estos intelectuales menesteres que pocos comprenden, pero que todos en la Horda respetan debido a la destrucción que producen.

Templo de los Condenados

Los Templos de los Condenados - llamador Grombolar, o brazos del gigante en la legua Orca - son los cabalísticos dominios de los muertos. Creados por Gulidan para albergar a sus blasfemos Caballeros de la Muerte, los Templos fueron erigidos a partir de los esqueletos petrificados de una raza de gigantes que habitaron en el mundo natal de los Orcos. El laberinto subterráneo del Templo contiene los fétidos salones donde los Caballeros de la Muerte habitan y estudian su depravada necromancia con guerreros caídos y rapiñados de los campo de batalla que hay en la superficie.

Nido de Dragones

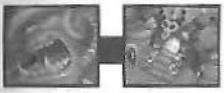
Poderosas cadenas de adamantina atan aún a la más poderosa criatura de Azeroth - Alexstraza, la Reina de los Dragones. Capturada y hechizada por los conjuros tejidos por el clan Dragomaw, la gran Dragona se encuentra en un estado constante de debilidad y dolor. Como involuntaria esclava de la Horda, la reina está bajo constante vigilancia mientras pone sus preciosos huevos. El clan Dragonmaw cría a sus hijos para luchar por la Horda - asesinando a los adultos cuando se vuelven demasiado poderosos como para ser controlados. Se realizan esfuerzos constantemente para romper la voluntad de Alexstraza en un intento de obtener el control sobre los dragones más maduros.

Fortaleza

Como centro militar y económico de las más grandes ciudades Orcas, la Fortaleza puede albergar y procesar todo el oro y la madera que los Peones puedan recoger. Protegida por espiras de obsidiana , la Fortaleza es prácticamente invulnerable a los ataques de las débiles fuerzas humanas. Construida por los líderes Orcos que poseen gran maestría tanto en el campo de batalla como fuera de él, la Fortaleza sirve como proclamación del inevitable triunfo de la Horda.

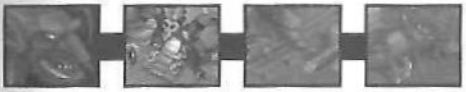
Dependencias de Unidades Orcas

Peón — Gran Salón

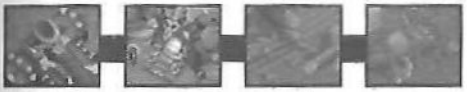


Gruñón — Barracones

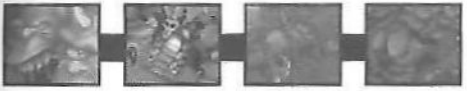
Lanzador de Hachas Troll — Barracones — Serrería



Berserker Troll — Barracones — Serrería — Actualizar a Fuerte

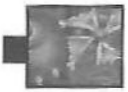


Catapulta — Barracones — Serrería — Herrería



Ogro — Barracones — Herrería — Foso de Ogros

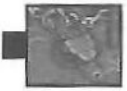
Ogro Mago — Barracones — Herrería — Foso de Ogros — Actualizar en Altar de las Tormentas



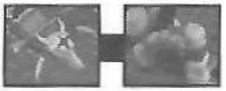
Escuadrón de Demolición Goblin — Alquimista Goblin

Caballero de la Muerte — Templo de los Condenados

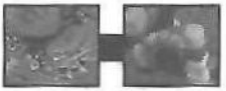
Zepelín — Alquimista Goblin — Serrería



Dragón — Nido de Dragones



Aceitero — Astilleros

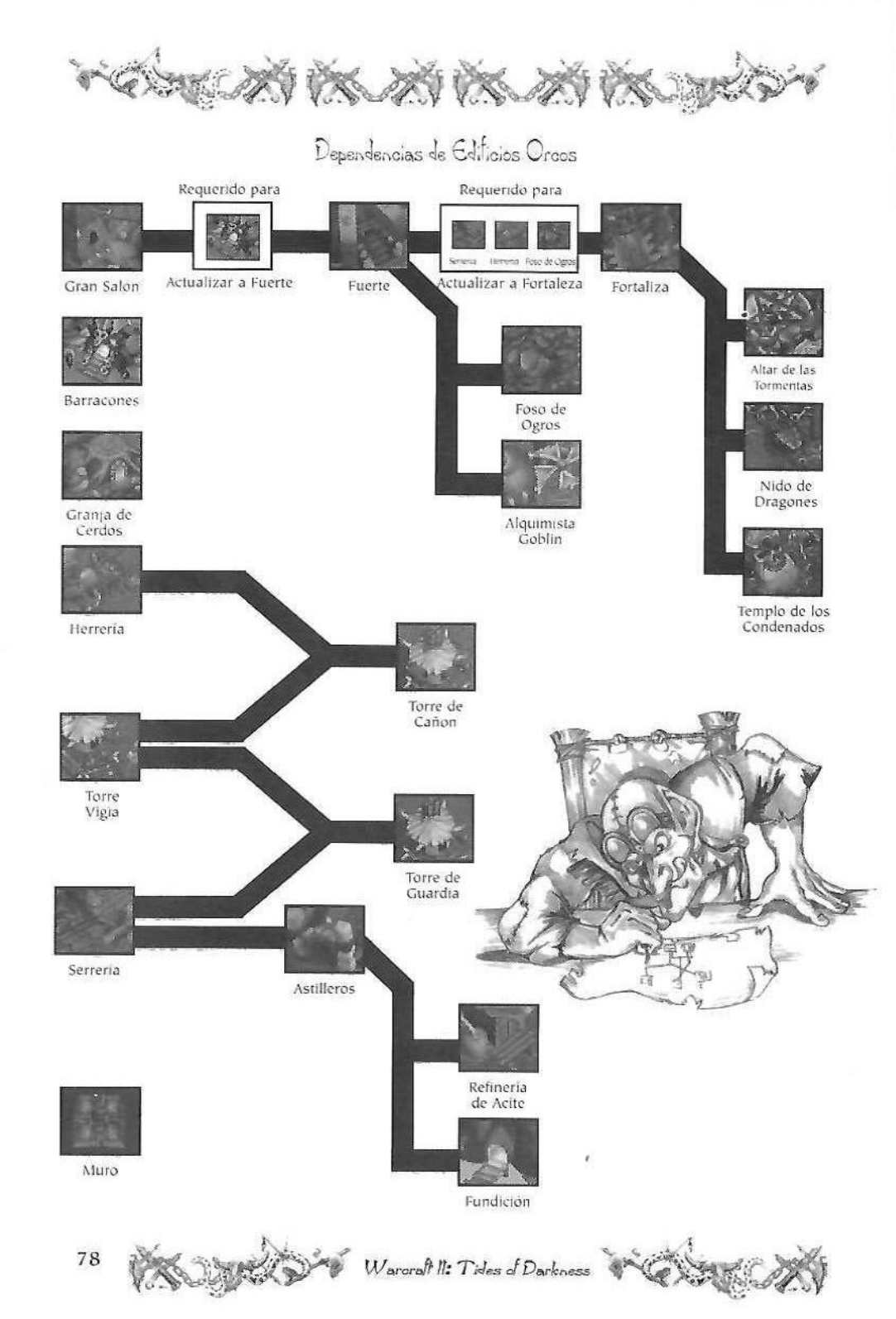


Destructor — Astilleros

Transporte — Astilleros — Peón

Buque de Guerra — Astilleros — Fundición

Tortuga Gigante — Astilleros — Alquimista Goblin


Dependencias de Edificios Orcos
Requerido para
Requerido para
Gran Salon
Actualizar a Fuerte
Fuerte
Serreria
Herreria
Foso de Ogros
Actualizar a Fortaleza
Fortaliza
Barracones
Foso de Ogros
Altar de las Tormentas
Granja de Cerdos
Alquimista Goblin
Nido de Dragones
Templo de los Condenados
Herreria
Torre de Cañon
Torre Vigia
Torre de Guardia
Serreria
Astilleros
Refineria de Acite
Muro
Fundición

Diseño del Juego:

Blizzard Entertainment

Productores:

Michael Morhaime, Samwise Didier, Patrick Wyatt

Productor Ejecutivo:

Allen Adham

Responsable de diseño:

Ron Millar

Historia y Diseño:

Chris Metzen

Programación:

Michael Morhaime, Patrick Wyatt, Jesse McReynolds, Frank Pearce, Bob Fitch

Programación del Editor de Escenarios:

Tim Thein

Programación del Instalador:

Andy Weir

Programación de la Reproducción Automática:

Mike OiBrien

Artistas 3D:

Duane Stinnett, Justin Thavirat, Trevor Jacobs, Joeray Hall, Matt Samia, Nick Carpenter, Micky Neilson, Brian Sousa, Dave Berggren, Roman Kenney

Artistas:

Samwise Didier, Dave Berggren, Nick Carpenter, Roman Kenney, Micky Neilson, Brian Sousa, Chris Metzen, Ron Millar, Justin Thavirat

Productor de Audio, Composición de Música, Diseño de Efectos de Sonido:

Glen Stafford

Diseño de Escenarios:

Ron Millar, Chris Metzen

Disposición de Escenarios:

Eric Flannum, Ron Millar

Diseño y Disposición del Manual:

Chris Metzen, Ron Millar, Bill Roper, Robert Djordjevich, James Phinney

Artistas del Manual:

Samwise Didier, Roman Kenney, Chris Metzen, Micky Neilson, Stuart Rose, Ron Millar, Dave Berggren, Brian Sousa, Duane Stinnett, Nick Carpenter, Trevor Jacobs, Collin Murray, Matt Samia, Eric Flannum

Director de Control de Calidad:

Shane Dabiri

Jefe de Control de Calidad:

Tymothi Loving

Control de Calidad:

Robert Bridenbecker, Josh Cook, Kamran Fotoohi, David ibig D" Hale, Vic Larson, Brian iDoc" Love, Adam Maxwell, Chris Millar, Daniel Moore, Jorge iCrazy Cuban" Rivero, John Schwartz, James Shipley, Walter Takata

Soporte Técnico:

Alan Dabiri

Jefe de Oficina:

Christina Cade

Relaciones Públicas:

Linda Duttenhaver, Susan Wooley

Marketing:

John Patrick, Steve Huot, Kathy Carter, Mark Polcyn

Ventas Internacionales:

Ralph Becker, Florian Mueller, Chris Yoshimura

Ventas U.S.A.:

Todd Coyle

Manipulación:

John Goodman, Tom Bryan

Agradecimientos:

Scoop, Annie Liu, Jeff Kyser, Rhonda Michelle, De Ka-Spel, Sketchead Sign, Rider, Big Daddy Ogre, Salty Dog and the Anvil Chorus, Frazetta Woman Dar, Lisa Pearce, Samantha, Whiskers, Ted Spellman, Aaron Daluiski, Sting, 1995 UCLA Hoops, The Dallas Cowboys, Elizabeth Millar, Tim and Prin, Carrie Rich, Shannon Reagan, Jabe and friends, The King, Team Hamro, the mighty Thor, Ray the Soda Guy, Brendan Allison, Michaele S. Bialon, Brita and Ruth, Bunny and Doug, Paul and Alinda, Paul and Renae, David Jefferson, The S.F. 49ers, The Letter M, Nine Inch Nails, --- surfing ---, James E.Anhalt, III -- ¿podemos conducir ya el Ferrari?

Agradecimientos Especiales:

Bob y Jan Davidson

Versión en Castellano :

UBI SOFT S.A. -

Plaza de la Unión n°1

08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)

Narración:

Tomás Rubio, Lucifer

Voces:

Tomás Rubio, Carlos Gómez, Lucifer

Traducción al Castellano:

Lucifer

Copyright © por Blizzard Entertainment

WARCRAFT II © 1995 BLIZZARD ENTERTAINMENT

BLIZZARD
ENTERTAINMENT